ドラゴンクエスト ライバルズ

DRAGON QUEST RIVALS

公式ガイド＋ビジュアルコレクション

『ドラゴンクエストライバルズ』を一緒にはじめよう!

『ドラゴンクエストライバルズ』は、『ドラゴンクエスト』シリーズのキャラクターやモンスターが活躍するデジタルカードゲーム。ここではその魅力を解説していこう。

アメリア
ナビゲーターを務める女性。そのおしとやかな雰囲気から人気を集める。

エンゼルスライム
アメリアとともにナビゲーターを務める表情豊かなエンゼルスライム。

ようこそ! 『ドラゴンクエストライバルズ』へ!

ゲームの始めかた

『ドラゴンクエストライバルズ』は、現在iOSとAndroidの両方でスマートフォン版が、「Yahoo!ゲーム」でPC版のサービスが行なわれている。まずは、公式サイトのトップページにある「App Storeからダウンロード」「Google Playで手に入れよう」「Yahoo!ゲームでプレイする」のなかから、自分のプレイしたい環境にあった項目を選択し、アプリケーションのダウンロード(無料)を行なおう。

なお、「スクウェア・エニックス アカウント」を利用してデータを連携すれば、スマートフォン版とPC版で同じプレイデータを共有して遊べるようになるのだ。外ではスマートフォン、自宅ではPCといったように、自分のスタイルにあわせて利用していこう。

ゲーム開始までの流れ

スマートフォン版	PC版
「ドラゴンクエストライバルズ」トップページ(http://www.dragonquest.jp/rivals/)へアクセス	
iOSやAndroidで各ストアからアプリケーションをインストール	「Yahoo!ゲームでプレイする」を選び、サイトのトップページにある「ゲームをプレイ」からゲームのプレイヤーをダウンロードし、さらにアプリケーションをインストール
アプリケーションを起動して、「始める」を選択する(※)	
利用規約を確認のうえ、「同意してゲームをはじめる」を選択	

いざ、「ドラゴンクエストライバルズ」の世界へ!

「データ連携」のやりかたは下記のURLをチェック!

https://cache.sqex-bridge.jp/guest/information/38315

※:スマートフォン版のプレイデータが既に存在している場合データ連携を行なわずにPC版でプレイすると、スマートフォン版のプレイデータがPC版をプレイできなくなります。どちらか両レデータでプレイしたい場合は、プレイデータの連携を行なってください。

歴代シリーズの人気キャラクターたちがあなたの分身になる!

「ドラゴンクエスト」シリーズに登場したキャラクターたちが、あなたの分身であるリーダーとして活躍する。お気に入りのキャラクターで楽しもう!

熱いかけひきを手軽に楽しめるド派手なカードゲーム!

バトルは相手との読みあいだけじゃない! カードからモンスターがとびだして攻撃したり、リーダーが特技を使ったりとさまざまな演出が楽しめるのも魅力のひとつ!

冒険者や魔王、モンスターなど800枚以上のカードが君を待つ!

カードの総数は800枚を超える。冒険者や魔王もカードになってバトルを繰り広げるのだ。いろいろなカードを集めて、自分好みのデッキでバトルを盛り上げよう!

本書の魅力

第1章 バトルガイド

旅立ちの扉 ➡ P.008へ

ゲームの遊びかたを知りたい人にオススメの扉

第2章 ビジュアルコレクション

イラストの扉 ➡ P.042へ

カードのイラストを見たい人にオススメの扉

巻末特集 カードデータ

データの扉 ➡ P.189へ

カードのデータをみたい人にオススメの扉

「ドラゴンクエストライバルズ」でよく登場する用語集

カードゲームでよく使われている用語をまとめているよ。本書でもこれらの用語を使って説明しているんだ！

スタッツ

ユニットの持つ攻撃力やHPのこと。

ドローソース

デッキからカードを引くことができる効果を持ったカードのこと。

バーン

相手リーダーに直接ダメージを与える効果のこと。またはそれを主軸としたデッキを指す。

フェイス（フェイスを攻める）

ユニットを倒すのではなく、相手のリーダーを攻めること。またはそれを主軸としたデッキを指す。

バニラ

効果を持たないユニットカードのこと。「ドラゴンクエストライバルズ」では効果欄に何も書かれていないカードを指す。

フィニッシャー

勝負を大きく左右するカードのこと。「ゾーマ」のように高いステータスを持つカードや「マイユ」のように特定の条件を満たすことで高いダメージを与えられるカードなどを指す。

トークンカード

「ドラゴンクエストライバルズ」では、ユニットや特技カードの効果で発生したカードのことを指す。

マリガン

バトル開始時に行なわれる手札交換。最初に配られた手札のなかから、バトルの展開に不都合だと判断したカードを一度デッキに戻し、同じ枚数を再度デッキから引き直せるルールを指す。

プレイング

バトル中のさまざまな場面において、プレイヤーがとる選択や行動のこと。

サーチ

バトル中に、カードの効果などを使ってデッキにある特定のカードを探し出し、手札に加えること。

シナジー

複数の効果を組みあわせることで、単独で使用するよりも高い効果を発揮させること。

有利トレード

1枚のカードで相手のユニットを2枚以上倒したり、低いMPコストのカードで高いMPコストのユニットを倒したりすること。

テンポ（テンポをとる／盤面をとる）

相手リーダーを攻めるのではなく、ユニットを倒すことによって場の優位性を高めること。またはそれを主軸にしたデッキを指す。

リーサル

致死ダメージのこと。おもに、プレイヤーが選択をミスをしなければそのターン内に相手に勝利できる状況を指す。

OTK

One Turn Kill（ワンターンキル）の略で、1ターンで大ダメージを与えて勝利すること。または、それを主軸としたデッキを指す。

アグロ（アグロデッキ）

低いMPコストのユニットカードなどを中心に編成し、序盤からアグレッシブに攻めていくタイプのデッキ。

ミッドレンジ（ミッドレンジ／バランスデッキ）

カードのコストに極端な片寄りがない編成をした、ゲーム中盤から後半にかけて勝負をかけるタイプのデッキ。

コントロール（コントロールデッキ）

序盤は相手の攻撃を耐えて、ゲームの終盤から高いMPコストのユニットを展開して勝利を狙いにいくタイプのデッキ。

ランプ（ランプデッキ）

MPをカードの効果で増幅していくこと。またはそれを主軸にしたデッキを指す。

圧縮

デッキからカードを引く効果などを活用してデッキの枚数を減らすことで、自身に必要なカードを引きやすくすること。

ミラーマッチ

戦略が同じ、もしくは類似したデッキタイプのプレイヤーによるバトルを指す。

ナーフ

カードのバランス調整により、カードが弱体化の修正を受けること。

メタゲーム（メタ）

ゲーム外（バトル外）で行なわれる駆け引きのこと。たとえば、よく使われるデッキやカードを調べて、その対策を行なうことで、実際にバトルに挑む前からゲーム全体の傾向をふまえた対策を講じることを指す。

トップメタ

その時期に強くてよく使われているデッキのこと。カードゲームでは、新しいカードパックの追加や、カードのバランス調整などによってデッキの流行が変動しやすい。また、その流行度を「Tier（ティア）1」や「Tier2」と表現する場合もある。

公式ガイド＋ビジュアルコレクション

目次

「ドラゴンクエストライバルズ」を一緒にはじめよう! 002
「ドラゴンクエストライバルズ」によく登場する用語集 005

第1章 バトルガイド 007

ゲームの流れ 008
職業とリーダー 012
戦士:テリー 014
魔法使い:ゼシカ 016
武闘家:アリーナ 018
僧侶:ククール 020
商人:トルネコ 022
占い師:ミネア 024
魔剣士:ピサロ 026
デッキ編成 028
バトルで勝利を掴もう! 032
さまざまな機能について 036

第2章 ビジュアルコレクション 041

レジェンドレアカード 042
スーパーレアカード 090
レアカード 118
ノーマルカード 139
トークンカード 162
特技カード&武器カード 166

巻末特集 カードデータ 189

カードデータ:逆引きの見かた 189
カードデータ 190
逆引き 205

コラム
- 特別なイラストのカード その1…… 040
- 特別なイラストのカード その2…… 188

特典プロダクトコード封入袋とじ
原画カムイ先生描き下ろし「りゅうおう/竜王」

※本書の掲載内容の一部は、2018年11月5日までの開発中のゲームをもとに制作しております。ゲームのアップデートによる変更などにより、本書の内容と差異が生じる可能性があることをあらかじめご了承ください。

第1章 バトルガイド

ゲームの流れ

バトルには基本となる流れがあり、そのバトルを行なうためにはリーダーを決めたり、デッキを組んだりする事前の準備が必要だ。ゲーム中のチュートリアルでも学べるのでしっかり確認しておこう。

ゲームの基本を覚えよう

バトルの基本ルールと流れ

バトルをするには、事前にデッキ(P.028)を組んでおく必要がある。デッキは、リーダーを決めて使用したいカードを30枚選べば完成だ。バトルは、まず先攻と後攻が自動で決まる。そのあと、お互いに配られた手札のカードを使用してバトルを進めていく。そして、対戦者のどちらかのリーダーのHPが0になると勝敗が決定する仕組みだ。

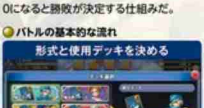
チュートリアルについて

- ゲームを開始すると、アメリアを相手に4つの基本チュートリアルが始まる
- チュートリアルでは、アメリアのアドバイスを聞きつつ、カードを動かしてみよう
- チュートリアルでは、バトルの基礎などを学ぶことができる

チュートリアルクリア後に、各リーダーの基本デッキがもらえる。最初はそのデッキを使おう。

バトルの基本的な流れ

形式と使用デッキを決める



まずは「ランクマッチ」などの行ないたいバトルの形式を選択し、次に使用するデッキを選んだらバトルが開始。

手札を決める

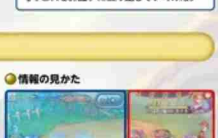
先攻と後攻が決定したら、最初に配られたカードをデッキのカードと1度だけ交換できる。交換できる枚数に制限はない。

相手と交互に行動する

自分のターンではカードを出したり、相手を攻撃したりして、行動を終えたらターンを終了。これをお互いに繰り返していくのだ。

バトル画面の見かた

情報の見かた



1 自分と対戦相手の名前

2 自分と相手のリーダー(P.012)

3 ユニットカードを配置できる場
自分のターン時に行動可能なユニットカードは枠が光る。

4 手札
自分のターン時に使用可能なカードは枠が光る。

5 リーダーの残りHP
初期状態は25で0になると倒れる。

6 MP
数値の左側は使用可能なMPの残量、右側は最大MPを表す。最大MPはターンが進むごとに基本的に1ずつ増えていき、自分のターンになると最大まで回復する。

7 デッキの残り枚数(P.028)
残りの枚数が0になるまで手札に補充される。残り0の状態でカードを引くとダメージ1を受ける。受けるダメージはカードを引くごとに1ずつ増加する。

8 テンションゲージとテンションスキル(P.013)
ゲージは3段階あり、テンションカードを使用するたびに1ゲージずつ増え、3段階までためるとテンションスキルを発動できる。

9 テンションカード(P.013)
使用するとテンションを1段階ためることができる。テンションが3段階になると現在使用できるテンションスキルのカードに変化する。

10 武器カード(P.011)
武器カードを使用して、装備していると表示される。

11 ヒーローカード(P.011)
ヒーローカードを使用すると表示される。

12 ターン終了ボタン
選択すると自分のターンを終了する。

13 メニュー
各種設定やバトルをあきらめることができる。

14 バトルログ
自分と相手の使用したカードや行動したユニットなどを確認できる。

カードの種類に注目!

次は基本となる
カードの種類を確認しましょう。

へ〜

全部バラバラなのかと
思ってたけど
種類なんてあるんだね。

簡単サ!

ユニットっぽいイラストとか
武器っぽいイラストで
判断すればいいんでしょ。

カードの種類とユニットの系統

カードには「ユニットカード」「武器カード」「特技カード」「ヒーローカード」の4つのカテゴリがある。カードの種類によって、使いかたが変わってくるので、下にある「カードの種類」でそれぞれの特徴を確認しておこう。なお、一部のユニットカードにはスライム系やゾンビ系などといった「系統」を持つものもあることを覚えておこう。

自分のリーダーやユニットで、相手のユニットを攻撃すると「反撃」でこちらもダメージを受ける。

カードの基本情報

- カードの種類は、「ユニットカード」「特技カード」「武器カード」「ヒーローカード」の4種類
- ユニットカードのなかには、「スライム系」「ドラゴン系」「ゾンビ系」「冒険者」といった系統を持つものもある
- カードを使うためには、それぞれ決められた「MPコスト」が必要となる

カードの種類

ユニットカード

攻撃すると攻撃力の数値ぶん対象のHPにダメージを与えられる。基本的に場に出したターンは行動できない。また、一部のユニットは系統(スライム系など)を持つ。

武器カード

自分のリーダーに装備でき、攻撃力の数値ぶん対象のHPにダメージを与えられる。装備したターンから使用可能で、使用するたび「武器の使用回数」が減少し、0になると壊れてしまう。

特技カード

「MPコスト」を消費することで使用できる。ダメージを与えたり、回復したりとカードによってさまざまな効果が得られる。「必殺技」を持つ特技カードは発動にテンションが必要となる(P.013)。

ヒーローカード

使用すると、ヒーローがともに戦ってくれるようになる。ヒーローカードの効果は、基本的に1ターンに1回発動でき、一定回数使用するとカードの効果が変化する(P.035)。

プレイを重ねてカードを増やしていこう!

カードは、おもにゴールドやチケットなどでカードパックを購入すると増やせる。ゲームを始めたばかりでもチケットを入手しやすい方法を下にまとめてあるので、参考にしてチケットを集めていこう。また、右には第1弾～第5弾のカードパックの特徴も紹介しているのであわせて確認しておこう。

カードが増えてくると、バトルの戦略の幅が広がるほか、カードゲームの醍醐味ともいえるデッキ構築の楽しみも大きくなる。

序盤でチケットを入手するおもな方法

- チュートリアルをクリアする
- リーダーのレベルを10まで上げる
- ログインボーナスで入手できるチケットでカードパックを購入
- ランクマッチに参加してシルバーランクをめざす
- ちいさなメダルとの交換(P.037)

5つのカードパックの特徴

第1弾カードパック

ゲーム開始と同時に実装された最初のカードパックで、バトルの基本となるさまざまなカードが入手できる。

第2弾カードパック

「テンション」をテーマにしたパックで、「おうえん」「スキルリンク」「スキルブースト」の3つの新効果が登場。

第3弾カードパック

特技やユニットの効果で、場のマスを特殊な効果を持つ「地形」に変化させられるカードが目玉。

第4弾カードパック

新システム「パワフルバッジ」が登場し、系統を持つユニットを強化できるカードが入手できる。

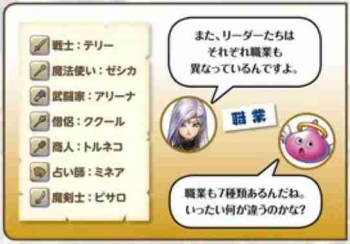
第5弾カードパック

「ヒーローカード」と呼ばれる新しいカードの種類が追加され、歴代の英雄がバトルに参戦。

職業とリーダー

「ドラゴンクエストライバルズ」には7種類の職業あり、それぞれで得意とする戦術や使用できるカードが異なってくる。どのような違いがあるのかここでその特徴をつかんでおこう。

リーダーは僕たちの分身！



職業は全部で7種類

デッキを構築する際にはまずリーダーを選ぶことになるのだが、リーダーにはそれぞれ職業がある。職業は7種類あり、その職業でしか使えないカードがあったり、テンションスキルの効果などが違ったりするのを覚えておこう。バトルでは職業ごとに得意な戦術が異なるため、各職業の特徴をつかみ長所を活かして戦えるようにしよう。

同じ職業でも、「アナザーリーダー」(P.039)と呼ばれる別キャラクターのリーダーも存在する。

職業の種類とおもな違い

- 職業は、「戦士」「魔法使い」「武闘家」「僧侶」「商人」「占い師」「魔剣士」の7種類
- 職業ごとに専用のユニットカードや武器カード、特技カード、地形がある
- テンションスキルの性質が異なる

各職業の基本となるリーダー(デッキの構築方法についてはP.028を参照)

戦士:テリー	魔法使い:ゼシカ	武闘家:アリーナ	僧侶:ククール	商人:トルネコ	占い師:ミネア	魔剣士:ピサロ
紹介ページ P.014	紹介ページ P.016	紹介ページ P.018	紹介ページ P.020	紹介ページ P.022	紹介ページ P.024	紹介ページ P.026

テンションをためてテンションスキルを発動させよう

各職業はそれぞれ「テンションスキル」を持っており、その効果も相手にダメージを与えたり、自分のHPを回復したりとさまざま。

テンションスキルは、バトル中に「テンション」を3段階までためると使えるようになる。テンションは基本的に、テンションアップカードを使用したり、「おうえん」の効果を発動させたりするとためられる。

「スキルリンク」といった、テンションスキルを使うことで発動するカードの効果もある。

使用すると、そのバトル中に使えるテンションスキルを変化させるカードも存在する。

テンションスキル発動までの流れ(リーダー:テリーの場合)

テンションアップカードを使う

テンションアップカードを使うと、テンションが1段階たまる

テンションをためる

テンションゲージを3段階までためるとテンションスキルが使える

「稲妻の加護」を発動

「稲妻の加護」を使って、テンションスキルを発動

対象を選ぶ

テリーで相手のユニットやリーダーを攻撃しよう

基本となるテンションスキル一覧

戦士	魔法使い	武闘家	僧侶	商人	占い師	魔剣士
稲妻の加護	紅蓮の火球	おてんば娘	いやしの波動	お宝発見	水晶占い	魔族の騎士
このターン中、味方リーダーは攻撃力+3と貫通を得る	敵1体に3ダメージを与える	カードを1枚引く。武術カードを1枚手札に加える	味方全体のHPを3回復する	道具カード3枚を手札に加える	自分のデッキから特技カードを1枚引く。そのカードのコストを−1	攻撃力3、HP2のピサロナイトを場に出す

必殺技について

各職業の職業専用カードのなかには「必殺技」という効果を持つ特技カードが存在する。必殺技はほかの特技カードとは異なり、MPコストのほかにもテンションゲージを3段階消費しないと発動することができない。しかし、不利な状況を打開できるほど強力な効果を持つのも特徴だ。一発逆転を狙って、使ってみよう。

ピサロが魔剣士の必殺技「進化の秘法」を使うと、デスピサロに変身しテンションスキルも変わる。

必殺技の発動条件

- 手札に必殺技の効果を持つ特技カードを持っている
- テンションゲージが3段階までたまっている
- MPコストに書かれている数値ぶん以上のMPが残っている

戦士 テリー

CV：神谷 浩史

テンションスキル

【稲妻の加護】
このターン中
味方リーダーは
攻撃力+3と貫通を得る

必殺技1

【ジゴスパーク】
全ての敵ユニットに
3ダメージ
対戦中に味方リーダーが
攻撃した回数分
ダメージ+1

必殺技2

【やいばのボディ】
この対戦の間
味方リーダーが
敵に攻撃された場合
1ダメージ反撃をする

地形

【刃の紋章】
このマスにいるユニット1体につき装備中の武器の攻撃力+1

「戦士」テリーの特徴

- 多彩な武器カードで、自身が敵ユニットや相手リーダーに攻撃するのが得意
- テンションスキルは横一列、特技カードでは縦一列など、敵ユニットをまとめて攻撃しやすい
- 自身がユニットを攻撃すると、反撃でダメージを受けるので残りHPの確認が重要となる

武器カードを使いこなそう

戦士は豊富にある武器カードを装備して、自らが攻撃に参加する戦術を得意とする。テンションスキルの「稲妻の加護」で攻撃力を高めれば、横の列に並ぶ敵を一掃したり、相手リーダーに大ダメージを与えることが可能だ。敵ユニットを攻撃する機会が多い場合は、「きせきのつるぎ」を活用し、HPをあまり減らさないように戦うことも重要となる。ちなみに武器カードは、「剣神の領域」で手札に引き入れやすくできたり、「剣の手入れ」などによって強化できるということも覚えておこう。

テリー専用のおもな武器カード

武器を中心にデッキを組むのが基本

自らも攻撃に参加して手数で相手を圧倒するアグロタイプや、武器を強化しながら戦うコントロールタイプ(P.029)など、デッキは武器を中心に組むことが多くなる。そのほかにもゾンビ系のユニットを多めに入れ、「ヘルオーディン」や「黒騎士レオコーン」などが持つパワフルバッジの効果で強化して戦うデッキも強力でオススメだ。

相手を攻撃しつつ味方リーダーのHPを回復できる「きせきのつるぎ」は、汎用性の高いカードだ。

デッキを組むときのポイント

- 攻撃の手数を増やすために、武器カードをデッキに入れる
- 武器カードを中心に使う場合は「剣を求めて」などで武器カードを引ける手段を用意する
- 「たてまじん」など、自分の受けるダメージを軽減できるカードを入れる

戦士のデッキサンプルと戦いかたの例 (赤字は、そのデッキの軸となるカードを示す。表中のアルファベットと対応して解説している)

デッキA アグロテリー

初心者向け / 速攻型

低コストのユニットカードと武器カードの両方で序盤から積極的に攻めるデッキ。立ち回りがシンプルで初心者でも使いやすい。

デッキ内訳

	カード名	コスト	レアリティ	カテゴリ	枚数	ページ
A	ロトの血を引く者	1	レジェンドレア	英雄	1	204
B	カメレオンマン	1	ノーマル	ユニット	2	190
C	さんぞくのサーベル	1	ノーマル	武器	2	191
D	ことだまつかい	1	スーパーレア	ユニット	2	190
E	メラゴースト	1	ノーマル	ユニット	2	200
F	モーモン	1	ノーマル	ユニット	2	200
G	ブラッドソード	2	スーパーレア	ユニット	2	190
H	はがねのつるぎ	2	ノーマル	武器	2	191
I	たけやりへい	2	ノーマル	ユニット	1	200

	カード名	コスト	レアリティ	カテゴリ	枚数	ページ
J	ベビーパンサー	2	レア	ユニット	2	200
K	バブリカン	3	レア	ユニット	2	190
L	はぐれメタル	3	レア	ユニット	2	201
M	シールドオーガ	4	レア	ユニット	2	202
N	はやぶさの剣	4	スーパーレア	武器	2	191
O	シルビア	4	レジェンドレア	ユニット	1	202
P	しにがみきぞく	5	レア	ユニット	2	190
Q	雷鳴の剣	7	スーパーレア	武器	1	191

序盤の戦いかた：MP1~3

マリガンでは1、2コストのユニットやCが手札にあるように引き直しを考えよう。バトル開始後は、ユニットを場に展開し、基本的には相手リーダーのHPを減らしていこう。

中盤の戦いかた：MP3~5

アグロ対策のLや、自身のHPが15以下で攻撃目的ならP、守り目的ならMなど、状況にあわせて中型ユニットを展開する。敵ユニットはNを使って倒すといい。

終盤の戦いかた：MP5~8

自分の場にユニットが並んでいるならQなどで勝負を決めに行こう。勝負を決めるタイミングに備えて、直前ではテンションスキルやOを温存しておくのも手だ。

デッキB ゾンビテリー

中級者向け / ゾンビ系 / バランス型

多めに入れたゾンビ系のユニットを、パワフルバッジで強化しながら戦うのがメイン。きせきのつるぎによるHP回復効果も活用していこう。

デッキ内訳

	カード名	コスト	レアリティ	カテゴリ	枚数	ページ
A	やいばのボディ	0	レア	特技	1	190
B	ことだまつかい	1	スーパーレア	ユニット	2	190
C	ズッキーニャ	2	レア	ユニット	2	190
D	かえん斬り	2	ノーマル	特技	2	190
E	剣神の領域	2	スーパーレア	特技	1	190
F	ドロル	2	ノーマル	ユニット	2	200
G	剣の手入れ	3	レア	特技	2	191
H	ガスト	3	レア	ユニット	2	190
I	ブラッドレディ	3	レア	ユニット	2	201

	カード名	コスト	レアリティ	カテゴリ	枚数	ページ
J	たてまじん	4	レア	ユニット	2	190
K	きせきのつるぎ	4	レア	武器	2	191
L	グレイグ	4	レジェンドレア	ユニット	1	190
M	オルゴ・デミーラ	4	レジェンドレア	ユニット	1	202
N	ギガブレイク	5	スーパーレア	特技	2	191
O	ネクロバルサ	5	レア	ユニット	1	190
P	ヘルオーディン	5	スーパーレア	ユニット	2	190
Q	マミー	5	レア	ユニット	2	203
R	黒騎士レオコーン	8	レジェンドレア	ユニット	1	190

序盤の戦いかた：MP1~3

低コストのユニットを展開しつつ、地形を刃の紋章に変化させよう。テンションスキルが使えるようになったら、Aでリーダーが攻撃を受けたときに反撃できるようにしておきたい。

中盤の戦いかた：MP3~6

中コスト帯のカードを中心に立ち回る。JやLなど防御重視のカードで相手の攻撃をしのぎつつ、Kを活用してHPを回復しよう。その合間にパワフルバッジでゾンビ系を強化する。

終盤の戦いかた：MP6~8

PやRなどのパワフルバッジでゾンビ系を強化できたら、一気に攻めていく。武器のKやGなどで強化できていたら、ユニットの攻撃とあわせれば勝利も見えてくるはずだ。

魔法使い ゼシカ

CV：竹達 彩奈

テンションスキル

【紅蓮の火球】
敵1体に
3ダメージを
与える

必殺技1

【マダンテ】
全ての敵に6ダメージ

必殺技2

【スキルチャージ】
スキルブーストの
回数を3増やす

地形

【魔法陣】
このマスにいるユニット1体につき特技ダメージを+1

「魔法使い」ゼシカの特徴

- テンションスキルの「紅蓮の火球」で任意の敵一体にダメージを与えられる
- 「メラゾーマ」や「マヒャデドス」といった大ダメージを与える、強力な特技カードを豊富にそろえている
- 特技ダメージを高められるカードも多くある

紅蓮の火球と特技カードで相手を攻め立てる

テンションスキルの「紅蓮の火球」、特技カードの「メラゾーマ」や「マヒャデドス」などユニットを使わずに攻める戦術を得意とする。特技カードや「紅蓮の火球」は、ウォールやにおうだちの効果を無視して攻撃できるのもポイントだ。また特技カードは、「暴走魔法陣」などで盤面に「魔法陣」を作り、ユニットを配置すれば、より強力な一撃を放つことができる。一方で「凍てつく大地」などのカードを利用すれば、相手の盤面に氷塊を作り出してジャマをしながら攻撃していくという運用も可能だ。

ゼシカ専用のおもな特技カード

凍てつく大地

暴走魔法陣

メラゾーマ

直接ダメージを与えられるカードを軸にデッキを組む

どんなコンセプトのデッキを作成する場合でも、「紅蓮の火球」、「メラミ」や「メラゾーマ」などといった、相手のリーダーやユニットに直接ダメージを与えられるカードを攻撃の軸にするのがオススメ。また、それらの攻撃を強化できる魔法陣や、相手に思いどおりのプレイをさせない氷塊などを加えて戦術を固めていこう。

MPコスト4で5のダメージを与えられる「メラゾーマ」は、どんなデッキにでも採用できる。

デッキを組むときのポイント

- 攻撃の軸となる攻撃用の特技カードを複数入れておく
- 特技カードを活用するなら「銀走魔法陣」や魔法陣を生み出すユニットを入れる
- 氷塊を使う場合は、「吹雪の魔女」など氷塊があるとより強力になるカードを入れる

魔法使いのデッキサンプルと戦いかたの例（赤字は、そのデッキの軸となるカードを示す。表中のアルファベットと対応して解説している）

デッキA アグロゼシカ

初心者向け　速攻型

低コストのユニットを展開して、序盤から優先的にリーダーを攻撃するデッキ。錬金石が少ないときはレジェンドレアを減らして調整しよう。

デッキ内訳

	カード名	コスト	レアリティ	カテゴリ	枚数	ページ
A	ラリホー	0	ノーマル	特技	1	192
B	メラゴースト	1	ノーマル	ユニット	2	200
C	モーモン	1	ノーマル	ユニット	2	200
D	おばけキャンドル	1	ノーマル	ユニット	2	199
E	ニードルマン	1	レア	ユニット	2	199
F	メラミ	2	レア	特技	2	192
G	ドロヌーバ	2	ノーマル	ユニット	2	200
H	たけやりへい	2	ノーマル	ユニット	2	200
I	わたぼう	2	レジェンドレア	ユニット	1	201

デッキ内訳

	カード名	コスト	レアリティ	カテゴリ	枚数	ページ
J	ベビーパンサー	2	レア	ユニット	2	200
K	はぐれメタル	3	レア	ユニット	2	201
L	ブラッドレディ	3	レア	ユニット	2	201
M	メラゾーマ	4	レア	特技	2	192
N	亡者のひとだま	4	ノーマル	ユニット	2	202
O	シルビア	4	レジェンドレア	ユニット	1	202
P	オルゴ・デミーラ	4	レジェンドレア	ユニット	1	202
Q	バアルゼブブ	5	ノーマル	ユニット	2	203

序盤の戦いかた：MP1～3

マリガンは、MPコスト1の**B**～**E**のユニットたちを手札に確保できるようにしたい。それらを序盤に使って、場に並べていき相手リーダーに優先して攻撃していこう。

中盤の戦いかた：MP3～5

Gや**H**を場に出しつつ、**J**でテンションを上げたり、**L**で相手ユニットを倒すなど、臨機応変に対応していこう。その間も相手リーダーをユニットで攻め立てていく。

終盤の戦いかた：MP5～8

テンションスキルの「紅蓮の火球」、**F**や**M**といった特技、**C**の召喚時の効果などで敵リーダーを攻撃し、勝利を狙っていこう。危険な相手ユニットがいるときは**A**で対処だ。

デッキB 氷塊ミッドレンジゼシカ

バランス型　氷塊

相手の盤面に氷塊を作り出し、「吹雪の魔女」や「バズズ」などの氷塊とシナジーを持つユニットを使っていくデッキだ。

デッキ内訳

	カード名	コスト	レアリティ	カテゴリ	枚数	ページ
A	ヒャド	0	ノーマル	特技	2	191
B	勇者エイト	1	レジェンドレア	勇者	1	204
C	メイジももんじゃ	2	スーパーレア	ユニット	2	191
D	アイスフォース	2	ノーマル	特技	2	192
E	メラミ	2	レア	特技	2	192
F	スノーモン	2	レア	ユニット	2	191
G	ベビーパンサー	2	レア	ユニット	2	200
H	とつげきこぞう	2	レア	ユニット	2	200
I	フロストギズモ	3	ノーマル	ユニット	1	191

デッキ内訳

	カード名	コスト	レアリティ	カテゴリ	枚数	ページ
J	ブラッドレディ	3	レア	ユニット	2	201
K	まものの呼び笛	3	ノーマル	特技	2	192
L	疾風迅雷	3	レア	特技	1	192
M	メラゾーマ	4	レア	特技	2	192
N	樹氷の竜	4	ノーマル	ユニット	2	191
O	吹雪の魔女	5	スーパーレア	ユニット	2	191
P	うごくせきぞう	5	レア	ユニット	2	202
Q	バズズ	6	レジェンドレア	ユニット	1	191

序盤の戦いかた：MP1～3

Bのヒーローカードのレベルを上げつつ、**C**や**N**を展開していこう。その際、氷塊を作り出せる**F**や**I**は、氷塊が相手の場に残るターンを考慮して場に出すのが大事だ。

中盤の戦いかた：MP3～6

氷塊を相手の場に作り出しておこう。相手が展開しているユニットは**A**や**Q**などでできるだけ倒す。そして早めに**N**を出し、相手リーダーのHPをできるだけ多く減らしておこう。

終盤の戦いかた：MP6～8

相手の場に氷塊があるうちは、中盤で出した**N**をできるだけ長いターン残すようにしよう。そこに「紅蓮の火球」や**M**、**O**といった手札で追撃し、一気に勝負を決めに行こう。

武闘家 アリーナ

CV：中川 翔子

テンションスキル

【おてんば姫】
カードを1枚引く
武術カード1枚を
手札に加える

必殺技1

【閃光烈火拳】
敵1体に3ダメージ与える
このターン中
自分が特技を使う度
与えるダメージが2増える

必殺技2

【心頭滅却】
自分の手札の
特技カードを1枚選ぶ
そのカードのコスト−4
カードを1枚引く

地形

【すべる床】
このマスにいるユニットを強制的に
前列に移動させる

「武闘家」アリーナの特徴

- 「武術：ストレートパンチ」などの、武闘家固有の武術カード（特技カード）を使うことができる
- 相手の前列にいるユニットに対して大きなダメージを与えるカードがある
- 場のユニットの位置を変えられるカードが豊富

武術カードを活用して得意な間合いで戦う

最大の特徴は、「おてんば姫」の使用時や特定のユニットを出したときなどに「武術カード」を入手できることだ。武闘家固有のこのカードは3種類あり、どれも使うタイミングが重要だ。「ビッグスロース」や「モリー」などのカードとあわせて使っていこう。

また、武闘家は前列にいるユニットは対処しやすいが、後列への対処が苦手という特徴もある。対戦相手が武闘家への対策として後列にユニットを並べてきたときは、武術カードの「武術：飛びげり」や「すべる床」の地形効果で前列に誘い出そう。

アリーナの特徴的なカード

武術：飛びげり

ビッグスロース

まわしげり

明確なコンセプトを持つと戦いやすい

武闘家は、「おてんば姫」によって手札を増やせるため、状況に応じてさまざまなカードを使うことができる。豊富な手札を活かして場を優位に保ちつつ、「マイユ」による大ダメージを狙ってみたり、「グランスライム」などでスライム系のユニットを強化したりするなどして、そのデッキのコンセプトを引き出していこう。

「グランスライム」が場にいる間、味方のほかのスライム系ユニットが強化される。

デッキを組むときのポイント

- 特技カードには前列の相手ユニットにダメージを与えるカードが豊富にある
- 武術カードなどと組み合わせて、場を優位にできるカードを入れてみる
- 特技カードを活かすために、ユニットを前列に移動させる手段を用意する

武闘家のデッキサンプルと戦いかたの例（赤字は、そのデッキの軸となるカードを示す。表中のアルファベットと対応して解説している）

デッキA アグロアリーナ

初心者向け　速攻型

「かくとうバンサー」や「どくろあらい」などの低コストのユニットで、序盤から相手リーダーのHPをガンガン減らしながら戦っていこう。

デッキ内訳

	カード名	コスト	レアリティ	カテゴリ	枚数	ページ
A	かくとうバンサー	1	ノーマル	ユニット	2	192
B	ちからの指輪	1	ノーマル	特技	2	193
C	はりせんぐら	1	ノーマル	ユニット	2	192
D	メラゴースト	1	ノーマル	ユニット	2	200
E	モーモン	1	ノーマル	ユニット	2	200
F	どくろあらい	2	ノーマル	ユニット	2	192
G	タイガークロー	2	レア	特技	2	193
H	たけやりへい	2	ノーマル	ユニット	2	200
I	はやてのリング	3	ノーマル	特技	1	193

デッキ内訳

	カード名	コスト	レアリティ	カテゴリ	枚数	ページ
J	はぐれメタル	3	レア	ユニット	2	201
K	ジャガーメイジ	3	レア	ユニット	1	201
L	ブラッドレディ	3	レア	ユニット	2	201
M	シールドオーガ	4	レア	ユニット	1	202
N	オルゴ・デミーラ	4	レジェンドレア	ユニット	1	202
O	古武道のツメ	5	レア	武器	2	193
P	キラーマシン	5	スーパーレア	ユニット	2	193
Q	マミー	5	レア	ユニット	1	203
R	キングレオ	8	レア	ユニット	1	193

序盤の戦いかた：MP1～3

マリガンではMPコスト1～2のユニットを狙いたい。序盤はそれらを場に配置していこう。Rは後列に出して、ほかのユニットでブロックを作り、相手の攻撃から守るようにしよう。

中盤の戦いかた：MP3～6

Pの攻撃力をBやHなどの効果で上げて、相手リーダーのHPを減らしていこう。余裕があるときは武器のOを装備して、武術カードを入手しつつ敵ユニットを倒していこう。

終盤の戦いかた：MP6～8

バトルが長引いたときはOによる武器の攻撃や第4形態まであるユニットのNなどで攻勢をかけよう。Rを引いている場合は、それを使って勝利を狙っていくのも有効だ。

デッキB スライムアリーナ

特殊勝利　スライム系　終盤型

大量に組み込んだスライム系のユニットを、「グランスライム」で強化していく。また長期戦になった場合は、「ラーミア」で特殊勝利も狙える。

デッキ内訳

	カード名	コスト	レアリティ	カテゴリ	枚数	ページ
A	スライム	0	ノーマル	ユニット	2	199
B	かくとうバンサー	1	ノーマル	ユニット	2	192
C	はりせんぐら	1	ノーマル	ユニット	2	192
D	バブルスライム	1	ノーマル	ユニット	2	199
E	ダークスライム	1	ノーマル	ユニット	2	199
F	スライムホイッスル	2	ノーマル	特技	2	193
G	ラーミア	2	レジェンドレア	ユニット	1	200
H	はなカワセミ	2	レア	ユニット	2	200
I	マリンスライム	2	ノーマル	ユニット	2	192

デッキ内訳

	カード名	コスト	レアリティ	カテゴリ	枚数	ページ
J	ホミロン軍曹	2	レジェンドレア	ユニット	1	200
K	クイーンスライム	3	レア	ユニット	2	201
L	もりもりスライム	3	スーパーレア	ユニット	2	202
M	ベスキング	4	レア	ユニット	2	192
N	必中拳	4	スーパーレア	特技	2	193
O	グランスライム	5	レジェンドレア	ユニット	1	193
P	ドンガラドン	6	スーパーレア	ユニット	2	193
Q	ダークドレアム	20	レジェンドレア	ユニット	1	204

序盤の戦いかた：MP1～3

相手がアグロタイプの場合は、ユニットを配置して対抗しよう。それ以外なら、テンションスキルを優先的に使って手札を増やしていく。Hがあるときは早めに出しておくと安心だ。

中盤の戦いかた：MP3～6

テンションを上げてMの効果で「スライムベス」を呼び出しつつ、KやOなどの効果で強化していきたい。また、場の相手ユニットはスライム系を並べたあとに、JやNで倒そう。

終盤の戦いかた：MP6～10

Hのハワフルバッジの効果があれば、長期戦を見越したGによる特殊勝利を狙っていくことも可能だ。オーブを配置するまでは、NやQで相手のユニットを倒していこう。

僧侶 ククール

CV：細谷 佳正

テンションスキル

【いやしの波動】

味方全体の
HPを3回復する

※：「英雄竜の祝福」に変化した際の効果は、「味方全体のHPを3回復する。ランダムなドラゴン系の味方ユニット1体を復活させる。」

必殺技1

【グランドクロス】

敵の後列中央を中心に
十字型に
5ダメージを与える

必殺技2

【ニードルショット】

攻撃力3以下の
敵ユニット1体を
死亡させる

地形

【祝福の聖域】

このマスにいるユニットの攻撃力は
現在のHPと同じ値になる

「僧侶」ククールの特徴

- テンションスキルやカードの効果でHPを回復して粘り強く戦える
- 攻撃力よりもHPに優れたユニットが多い
- 祝福の聖域の地形効果を利用するとユニットの攻撃力を補いやすい

HP回復時に効果が発動するカードを活用する

テンションスキルに加えて、多くのカードでHPを回復する効果を持つのが特徴だ。それゆえにリーダーやユニットが倒されにくく、粘り強い戦いを展開できる。また、HPを回復する効果は、「リトルライバーン」や「ましょうぐも」などの一部のユニットが場にいると、相手を攻撃することもできる。

なお、レジェンドレアカード「グレイナル」を召喚をしたときに入手できる「竜戦士の装具」を使うと、テンションスキルが「いやしの波動」より強力な「英雄竜の祝福」に変化することも覚えておこう。

ククールの特徴的なカード

ベホイミ

リトルライバーン

グレイナル

HP回復で効果を得られるカードに注目

僧侶はHPを回復しつつ、長期戦を狙うため、「ホイミ」などのHPを回復できるカードを採用したい。さらに、HPを回復する機会が多くなるので「どんぐりベビー」などのHPを回復したときに効果があるカードを入れるのもポイントだ。また、強力なドラゴン系ユニットが多いので、それらのカードを主体にしたデッキもオススメだ。

「ベホイミ」はHPを回復でき、カードを引くこともできるため、手札を増やす手段としても優秀だ。

デッキを組むときのポイント

- HPを回復できるカードを入れておく
- HPを回復したときに効果が発動するカードを入れておくと相乗効果を狙える
- 敵に倒されにくいHPが優れたユニットを入れよう

僧侶のデッキサンプルと戦いかたの例

（赤字は、そのデッキの軸となるカードを示す。表中のアルファベットと対応して解説している）

デッキA おうえんククール

初心者向け / バランス型

「エロスの弓」や「ベビーパンサー」などでテンションスキルを多用し、スキルブーストを得て場を優位にすることをコンセプトとしたデッキだ。

デッキ内訳

	カード名	コスト	レアリティ	カテゴリ	枚数	ページ
A	いやしの風	1	ノーマル	特技	2	194
B	どんぐりベビー	2	ノーマル	ユニット	2	193
C	ボーンバット	2	ノーマル	ユニット	2	193
D	天使の守り	2	ノーマル	特技	2	194
E	ザオラル	2	レア	特技	2	194
F	ベビーパンサー	2	レア	ユニット	1	200
G	ほねコウモリ	3	レア	ユニット	2	201
H	ライノソルジャー	3	レア	ユニット	2	202
I	エロスの弓	3	スーパーレア	武器	2	195

デッキ内訳

	カード名	コスト	レアリティ	カテゴリ	枚数	ページ
J	マッドオックス	3	スーパーレア	ユニット	2	194
K	ブラッドレディ	3	レア	ユニット	2	201
L	リトルライバーン	4	レア	ユニット	2	194
M	ともしびこぞう	4	スーパーレア	ユニット	2	194
N	ふしぎなタンバリン	4	レア	特技	2	194
O	チャモロ	7	レジェンドレア	ユニット	1	194
P	せいれいのうた	9	レア	特技	2	194

序盤の戦いかた：MP1～3

マリガンではMPコスト2のユニットを確保したい。Bなら手札を増やすことができ、Fならばテンションを上げられる。CやGなどは、HPが回復できるようになるまでキープしておこう。

中盤の戦いかた：MP3～6

武器のIを装備させたり、展開済みのユニットやKなどで敵ユニットを倒してリードを保とう。それでも相手の場にユニットが残っている場合は、Lを出したあとにAを使っていこう。

終盤の戦いかた：MP6～10

複数のユニットを場に出したときに、Nを使って一斉攻撃をしかけよう。長期戦になった場合はスキルブーストを複数回使っているはずなので、Pを効果的に利用できるだろう。

デッキB 反転ククール

終盤型 / 回復

「ホイミ」や「ベホイミ」といったHPを回復する効果を、「冥界の霧」などで効果を反転させて敵にダメージを与えることを重視している。

デッキ内訳

	カード名	コスト	レアリティ	カテゴリ	枚数	ページ
A	ホイミ	0	ノーマル	特技	2	194
B	いやしの風	1	ノーマル	特技	2	194
C	いやしの雨	1	ノーマル	特技	2	194
D	どんぐりベビー	2	ノーマル	ユニット	2	193
E	天使の守り	2	ノーマル	特技	1	194
F	ベホイミ	2	レア	特技	2	194
G	福音の杖	2	ノーマル	武器	2	195
H	冥界の霧	2	ノーマル	特技	2	194
I	グレンデル	3	スーパーレア	ユニット	2	194

デッキ内訳

	カード名	コスト	レアリティ	カテゴリ	枚数	ページ
J	ましょうぐも	3	スーパーレア	ユニット	2	194
K	ブラッドレディ	3	レア	ユニット	2	201
L	リトルライバーン	4	レア	ユニット	2	194
M	フォレストドラゴ	4	スーパーレア	ユニット	2	194
N	クリフト	5	レジェンドレア	ユニット	1	194
O	ベホマ	5	スーパーレア	特技	2	194
P	グレイナル	6	レジェンドレア	ユニット	1	194
Q	魔道士ウルノーガ	7	レジェンドレア	ユニット	1	194

序盤の戦いかた：MP1～3

マリガンでは、Gの武器やI、Kなどのユニットを確保しておくのがオススメ。におうだちを持つIは、テンションが1ゲージ以上あるときに出すようにし、攻撃力とHPを強化させよう。

中盤の戦いかた：MP3～6

HPを回復できるカードを使うときは、Dで手札を増やす、Lで相手を攻撃するなどの効果を同時に狙っていこう。そして優位な場が取れたらリーダーを攻撃しよう。

終盤の戦いかた：MP6～8

Qなどの大幅にHPを回復できるカードがきたら、Hで効果を反転させて相手リーダーなどに使おう。Oを出して、AやC、Fなどで一気にHPを減らすのも狙っていきたい。

商人 トルネコ

CV:茶風林

テンションスキル

【お宝発見】
道具カード3枚を手札に加える

必殺技1

【あらくれ呼び】
速攻　3／1のあらくれを3体出す

必殺技2

【超しあわせの杖】
全ての味方ユニットをコストが2高いランダムなユニットに変身させる

地形

【宝箱】
ユニットがこのマスを踏むと商人の特技か武器カードをランダムに1枚得られる

「商人」トルネコの特徴

- テンションスキルの「お宝発見」などで道具カードを入手できる
- 道具カードなどの特技カードで味方ユニットを強化しながら戦える
- 手札が6枚以上あるときに追加効果を発揮するカードが複数存在する

道具カードで味方ユニットをパワーアップ！

テンションスキルの「お宝発見」などで入手できる道具カードなどを使い、ユニットを強化しながら戦えるのが特徴だ。特技カードに分類されるこのカードは全部で3種あり、いずれも低コストでユニットの攻撃力やHPを強化できる。また、「あおだけ童子」など手札が多いとより強力な効果を発揮するカードが複数あるので、自分の手札の枚数には注意を払おう。道具カードは、「マジカルハット」や「トロデ」などの一部の効果範囲を広げられるユニットが盤面にいると、より効果的に使えることも覚えておこう。

トルネコの特徴的なカード

道具:しあわせのたね

あおだけ童子

たたかいのドラム

道具カードの効果を存分に発揮していこう

デッキを組むときは、「お宝発見」の効果で増やした手札の影響を受けて効果の期待ができる、「あおだけ童子」や「アロードッグ」などを優先して採用するのがオススメとなる。そこからコンセプトに沿ったカードを入れていくことを基本にするといい。必殺技の「あらくれ呼び」は勝負を決めるときにオススメのカードだ。

攻撃力3で速攻が付与されているあらくれが3体も出現するため、一気に9ダメージを与えられる。

デッキを組むときのポイント

- 手札6枚以上、特技を使用するとより効果が高まるタイプのユニットをチェックする
- 特技カードにはユニットを強化させるものや相手を妨害するものが豊富にある
- 複数体のユニットを呼び出せるカードを使う

商人のデッキサンプルと戦いかたの例

（赤字は、そのデッキの軸となるカードを示す。表中のアルファベットと対応して解説している）

デッキA ミッドレンジトルネコ

初心者向け　バランス型

おうえんの効果を利用して「お宝発見」を多用し、得た道具カードでユニットを強化しながら戦おう。キーカードは「たたかいのドラム」だ。

デッキ内訳

	カード名	コスト	レアリティ	カテゴリ	枚数	ページ
A	つちわらし	1	ノーマル	ユニット	2	195
B	サンディ	1	レジェンドレア	ユニット	1	199
C	あおだけ童子	2	ノーマル	ユニット	2	195
D	アロードッグ	2	レア	ユニット	2	195
E	くものきょじん	2	レア	ユニット	2	195
F	ベビーパンサー	2	レア	ユニット	2	200
G	超しあわせの杖	2	レア	特技	2	196
H	リッカ	3	レジェンドレア	ユニット	1	195
I	シーメーダ	3	スーパーレア	ユニット	2	195
J	はぐれメタル	3	レア	ユニット	2	201
K	ブラッドレディ	3	レア	ユニット	2	201
L	ゴールドマン	4	スーパーレア	ユニット	2	195
M	オルゴ・デミーラ	4	レジェンドレア	ユニット	1	202
N	もみじこぞう	5	レア	ユニット	2	195
O	マミー	5	レア	ユニット	2	203
P	たたかいのドラム	7	スーパーレア	特技	1	196
Q	ネルゲル	8	レジェンドレア	ユニット	1	204
R	ダークドレアム	20	レジェンドレア	ユニット	1	204

序盤の戦いかた：MP1～3

優先してテンションを上げ、道具カードを入手していこう。マリガンでは定石どおりに低コストのユニットを狙うのだが、そのなかでもGやDがくるように交換できるとベター。

中盤の戦いかた：MP3～6

道具カードでユニットを強化しつつ、敵ユニットを倒しながらバトルを進めよう。特技カードは「お宝発見」のほか、EやLなどのユニットを配置することでも増やしていける。

終盤の戦いかた：MP6～8

MやQなどの強力なユニットの配置が終わったら、Pを使って攻撃力を上げよう。スキルブーストによってNを大量に配置できたら、Gを使ってユニットを変化させるのもアリだ。

デッキB 冒険者トルネコ

速攻型　冒険者

「勇者ソロ」の効果で冒険者カードを手札に手繰り寄せ、すばやく武器の「豪商のそろばん」で攻撃に参加するデッキだ。

デッキ内訳

	カード名	コスト	レアリティ	カテゴリ	枚数	ページ
A	勇者ソロ	1	レジェンドレア	英雄	1	204
B	サンディ	1	レジェンドレア	ユニット	1	199
C	大砲の壺	2	スーパーレア	特技	2	196
D	あおだけ童子	2	ノーマル	ユニット	2	195
E	アロードッグ	2	レア	ユニット	2	195
F	くものきょじん	2	レア	ユニット	2	195
G	ベビーパンサー	2	レア	ユニット	2	200
H	まものつかい	2	レア	ユニット	2	200
I	かれくさネズミ	2	レア	ユニット	2	195
J	ルイーダ	2	レジェンドレア	ユニット	1	195
K	リッカ	3	レジェンドレア	ユニット	1	195
L	シーメーダ	3	スーパーレア	ユニット	2	195
M	ブラッドレディ	3	レア	ユニット	2	201
N	豪商のそろばん	4	ノーマル	武器	2	196
O	シルビア	4	レジェンドレア	ユニット	1	202
P	ハッスルじじい	4	スーパーレア	ユニット	2	202
Q	アンルシア	5	レジェンドレア	ユニット	1	202
R	てっきゅうまじん	6	レア	ユニット	2	195

序盤の戦いかた：MP1～3

ヒーローカードのAを使いつつ、低コストのユニットを配置しよう。定番のDやEのほか、ヒーローカードの発動に合わせて「メタルスライム」を呼ぶIを優先して出していこう。

中盤の戦いかた：MP3～6

Aのトークン「なかまとの出会い」やJの効果などで冒険者のカードを手札に引き入れよう。そしてコストが下がった武器のNを装備したり、Rなどのユニットを配置する。

終盤の戦いかた：MP6～8

Aのレベルアップが終わって「導かれし者たち」のトークンを入手したら、勝利に向かって動き出そう。手札にある複数の冒険者のカードを場に出せれば、優位な状態になるだろう。

占い師 ミネア

CV：日笠陽子

テンションスキル

【水晶占い】

自分のデッキから特技カードを1枚引く
そのカードのコストを−1

※：「魔の導き」に変化した際の効果は、「自分のデッキからランダムなユニットカードをランダムに1枚手札に加える。そのコスト−1」。

必殺技1

【天変地異】

味方リーダーは超必中モードになる
ランダムな敵ユニットに
3ダメージを計4回与える

必殺技2

【神託の門】

2／4の
コンジャラーを
2体出す

地形

【天啓の神域】

このマスにいるユニットの死亡時、死亡したユニットよりコストが1高いカードをデッキから手札に加える

「占い師」ミネアの特徴

- 「占い」と書かれたカードは2つの効果の一方がランダムで発揮される
- 「占い」の効果は、必中モードでは片方を選択でき超必中モードでは両方が発揮される
- デッキの一番上のカードを確認するカード効果が複数存在する

必中モードで自分に優位な効果を導こう

ユニットカードや特技カードに「占い」と書かれたカードは、どちらの効果が発揮されるかわからない。安定した戦いを展開するなら、できるだけ早く「銀のタロット」などを使って必中モードになり、占いの効果を選べるようにしよう。両方の効果を発揮できる強力な超必中モードは、「銀のタロット」使用時に入手できる「運命の輪」や「天変地異」を使うとなることができる。「運命の輪」は1ターンのみ、「天変地異」は効果が永続するが、「天変地異」はコストも高く、必殺技なため、ここぞというときに使おう。

ミネアの特徴的なカード

あばれうしどり

銀のタロット

天変地異

必中モードになれるカードを優先

デッキ作成時は、占いの効果を発揮するカードと、ドラゴン系のユニットに注目。占いのカードが多いなら、「銀のタロット」や「クロウズ」なども入れて必中モードを狙えるようにしよう。ドラゴン系のカードを多用する場合は、対応するパワフルバッジを持つカードで強化を狙ったり、「召竜の儀式」で複数のユニットを展開していこう。

MP2で必中モードになれる「銀のタロット」は、占いの効果を持つカードを多用するときに有効。

デッキを組むときのポイント

- 「占い」と書かれたカードを使うために「銀のタロット」を入れておく
- 引きたい特技カードをテンションスキルで引けるように、特技カードをしぼろう
- バトル終盤に勝つことを意識してみよう

占い師のデッキサンプルと戦いかたの例（赤字は、そのデッキの軸となるカードを示す。表中のアルファベットと対応して解説している）

デッキA 占いミネア

初心者向け / 終盤型

低コストのカードを多く採用したアグロ型のデッキ。占いの効果を活かして、戦況を優位にしていこう。

デッキ内訳

	カード名	コスト	レアリティ	カテゴリ	枚数	ページ
A	あばれうしどり	1	ノーマル	ユニット	2	196
B	メラゴースト	1	ノーマル	ユニット	2	200
C	モーモン	1	ノーマル	ユニット	2	200
D	クロウズ	2	レジェンドレア	ユニット	1	196
E	バルーンコール	2	ノーマル	特技	2	197
F	銀のタロット	2	レア	特技	2	197
G	カのタロット	2	ノーマル	特技	2	197
H	つむじかぜ	2	ノーマル	特技	2	197
I	キラーグース	2	スーパーレア	ユニット	2	196
J	わたぼう	2	レジェンドレア	ユニット	1	201
K	ベビーパンサー	2	レア	ユニット	2	200
L	ボムボムボム	3	レア	ユニット	2	196
M	シャイニング	3	レア	ユニット	2	196
N	ロウ	3	レジェンドレア	ユニット	1	196
O	ブラッドレディ	3	レア	ユニット	2	201
P	オルゴ・デミーラ	4	レジェンドレア	ユニット	1	202
Q	ジュリアンテ	7	レジェンドレア	ユニット	1	197
R	ダークドレアム	20	レジェンドレア	ユニット	1	204

序盤の戦いかた：MP1～3

「占い」の効果を選べるようにするために、Fを早いタイミングで使っておきたい。そのあと、自分の場にユニットが残るようにAやEの占いの効果を選んで使っていこう。

中盤の戦いかた：MP3～6

必中モードになっていたら、EやGの占い効果を使い分けていく。必中モードでない場合は、Mを場に出すことで「占い」の効果を選べるようになるため、積極的に出しておこう。

終盤の戦いかた：MP6～9

序盤から積極的に相手リーダーへの攻撃を優先していた場合は、残りの手札を駆使して勝利を狙えるはず。Rが出せるようになっていたら、それを切り札として使っていこう。

デッキB ドラゴンミネア

終盤型 / ドラゴン系

ドラゴン系のユニットをパワフルバッジで強化してバトルを進めていく。超必中モード時に「しんりゅう」の効果をすべて発揮させよう。

デッキ内訳

	カード名	コスト	レアリティ	カテゴリ	枚数	ページ
A	あばれうしどり	1	ノーマル	ユニット	2	196
B	メイジドラキー	1	レア	ユニット	2	196
C	銀のタロット	2	レア	特技	2	197
D	キラーグース	2	スーパーレア	ユニット	2	196
E	ベビーパンサー	2	レア	ユニット	2	200
F	ロウ	3	レジェンドレア	ユニット	1	196
G	バルンバ	3	スーパーレア	ユニット	2	196
H	ジャガーメイジ	3	レア	ユニット	2	201
I	ブラッドレディ	3	レア	ユニット	2	201
J	太陽のタロット	4	ノーマル	特技	1	197
K	愚者のタロット	4	スーパーレア	特技	1	197
L	オルゴ・デミーラ	4	レジェンドレア	ユニット	1	202
M	神託の門	4	レア	特技	2	197
N	キースドラゴン	5	スーパーレア	ユニット	2	197
O	だいまどう	5	スーパーレア	ユニット	2	197
P	ジュリアンテ	7	レジェンドレア	ユニット	1	197
Q	ブラックドラゴン	7	スーパーレア	ユニット	2	204
R	しんりゅう	8	レジェンドレア	ユニット	1	197

序盤の戦いかた：MP1～3

マリガンではMPコストが低いユニットが手札に来るように交換しておこう。すぐに場に出せるAやB、Dなどのユニットなどがオススメ。できればCも手札に持っておきたい。

中盤の戦いかた：MP3～6

Gのパワフルバッジで強化されたドラゴン系のユニットをメインにバトルを進めよう。Gを使って必中モードになっているなら、ピンチ時はJやKを活用してしのいでいこう。

終盤の戦いかた：MP6～8

GやQで得た「運命の輪」やMのカード効果で場に出る「コンジャラー」の効果で超必中モードになり、切り札となるRなどですべての効果を得つつ、勝利を狙おう。

魔剣士 ピサロ

CV：小野 大輔

テンションスキル

【魔族の騎士】
3／2の
ピサロナイトを出す

※：「死者の目覚め」に変化した際の効果は、｛3／3のミイラおとこを出す｝。

必殺技1

【進化の秘法】
デスピサロに進化する
味方リーダーの
HPを8回復する

必殺技2

【魔剣一閃】
敵ユニット1体に
3ダメージ
敵ユニットを倒した場合
ピサロナイトを2体出す

地形

【バリア床】
このマスを踏んだユニットは1ダメージを受ける

「魔剣士」ピサロの特徴

- 最大MPを増やす効果を持つカードを使用できる
- MPを相手より増やして、先に強力なユニットを場に出すことができる
- 必殺技の「進化の秘法」を使うとリーダーがデスピサロに変身し、強力な武器とテンションスキルを得る

最大MPを増やして強力なユニットを場に出そう

ピサロは、「つかいま」や「闇への供物」などを使うと、その効果で最大MPを増やすことができるため、コストの高いユニットや特技を相手より早めに使用しやすいのが特徴だ。ただし、「闇への供物」は味方ユニットを1体死亡させる必要があるため、死亡時に発動する効果を持ったユニットと組み合わせたい。また、特技カードは相手のユニットを弱体化、味方のユニットを強化するものが多い傾向がある。敵のユニットのステータスを下げつつ、自分のユニットのステータスを上げて場を優位にしていこう。

ピサロの特徴的なカード

闇への供物

いてつくはどう

妖剣士オーレン

ランプデッキを組むかどうかを考える

魔剣士は、最大MPを増やしていけるランプデッキを組みやすい。その利点を活かして、MPコストの高い強力なユニットを相手より早く場に出していき、中盤以降の場を優位なものにしていこう。また、初心者であれば序盤から果敢に攻めるアグロデッキのカードがそろいやすく、戦いやすいので、そちらを組んでみるのもオススメだ。

味方ユニットを犠牲にするため場からユニットは減るが、素早く最大MPを増やすことができる。

デッキを組むときのポイント

- ランプデッキを作成するときはMPを増やせるカードをチェックする
- 相手がカードを引くたびに、ダメージを与えるカードを入れてみる
- 敵ユニットのステータスを下げるカードにも注目してみよう

魔剣士のデッキサンプルと戦いかたの例（赤字は、そのデッキの軸となるカードを示す。表中のアルファベットと対応して解説している）

デッキA アグロビサロ

初心者向け / 速攻型

最大MPコストがもまでのアグロ型デッキで作りやすいのが特徴。相手かカード引くたびにダメージを受ける効果を狙っていこう。

デッキ内訳

	カード名	コスト	レアリティ	カテゴリ	枚数	ページ
A	メラゴースト	1	ノーマル	ユニット	2	200
B	モーモン	1	ノーマル	ユニット	2	200
C	おばけキャンドル	1	ノーマル	ユニット	2	199
D	ニードルマン	1	レア	ユニット	2	199
E	スパイクヘッド	1	ノーマル	ユニット	2	198
F	邪神の呪い	2	ノーマル	特技	2	199
G	どくやすきん	2	ノーマル	ユニット	2	198
H	ダックカイト	2	レア	ユニット	2	198
I	たけやりへい	2	ノーマル	ユニット	2	200

デッキ内訳

	カード名	コスト	レアリティ	カテゴリ	枚数	ページ
J	ミミック	3	ノーマル	ユニット	2	201
K	ジャガーメイジ	3	レア	ユニット	2	201
L	ふくぶくろ	3	ノーマル	ユニット	2	201
M	エビルマスター	3	ノーマル	ユニット	2	201
N	ブラッドレディ	3	レア	ユニット	2	201
O	魔力の泉	4	レア	特技	1	199
P	ゲマ	5	レジェンドレア	ユニット	1	198

序盤の戦いかた：MP1～3

アグロ型なのでMPコスト1のユニットをどんどん出していき、相手リーダーを攻撃してHPを減らそう。MPコスト1～2を大量に採用してるためマリガンで確保しやすいはずだ。

中盤の戦いかた：MP3～6

低コストのユニットを場に並べ、引き続き相手リーダーを攻撃しよう。キーカードとなるRは早めに出したい。これで相手がカードを引くたびに、相手のHPが減っていく。

終盤の戦いかた：MP6～8

DやLなどの、相手リーダーにカードを引かせるユニットを使おう。それらで効果が発動するたびに、キーカードのPやGが相手リーダーのHPを減らして勝利へと導いてくれる。

デッキB ランプビサロ

バランス型 / ランプ

「闇への供物」や「つかいま」、「死者の魂」などで最大MPを増やしていこう。そして「進化の秘法」で早めにデスビサロへと変身するのだ。

デッキ内訳

	カード名	コスト	レアリティ	カテゴリ	枚数	ページ
A	闇への供物	1	レア	特技	2	199
B	サンディ	1	レジェンドレア	ユニット	1	199
C	おおがらす	2	ノーマル	ユニット	2	198
D	闇の束縛	2	ノーマル	特技	2	199
E	冥府の門	2	ノーマル	特技	2	199
F	ベビーバンサー	2	レア	ユニット	2	200
G	魔剣一閃	3	レア	特技	2	199
H	つかいま	3	レア	ユニット	2	198
I	はぐれメタル	3	レア	ユニット	2	201

デッキ内訳

	カード名	コスト	レアリティ	カテゴリ	枚数	ページ
J	死者の魂	4	レア	特技	2	199
K	裁きの炎	4	ノーマル	特技	2	199
L	オルゴ・デミーラ	4	レジェンドレア	ユニット	1	202
M	ホークブリザード	5	スーパーレア	ユニット	2	198
N	ゲマ	5	レジェンドレア	ユニット	1	198
O	魔女グレイツェル	6	レジェンドレア	ユニット	1	198
P	ドン・モグーラ	7	スーパーレア	ユニット	2	198
Q	りゅうおう	7	レジェンドレア	ユニット	1	204
R	進化の秘法	9	スーパーレア	特技	1	199

序盤の戦いかた：MP1～3

マリガン時は最大MPを増やすために、AやHなどがくるように交換を行おう。それによって不利な状況になっても、高コストの強力なユニットが早めに出せれば巻き返しやすい。

中盤の戦いかた：MP3～7

不利な状況になっていたら、必殺技のQやIの速攻、Kなどで立て直そう。最大MPがまだ足りないときは、Jを優先して使えば、ユニットを展開しつつ最大MPを増やせる。

終盤の戦いかた：MP7～10

最大MPが9に到達したら、Rを使用してデスビサロに変身し、勝利を狙っていこう。Rは必殺技なので、使用するときまでにテンションを3段階までためておこう。

デッキ編成

デッキは30枚のカードで構成されており、その内容によってバトルの行方は大きく左右される。得意なデッキタイプを見極めたり、狙いの勝ち筋に近づけるようなコンセプトを持ったデッキを構築していこう。

デッキってなんだろう？

デッキ編成の基本を知ろう

カードには、決められた職業でしか使うことのできないカードと、どの職業でも使うことができるカードがあり、職業ごとにデッキに編成できるカードが異なっている。また、同じ名前のカードは最大で2枚までしか入れられないなどといったルールもあるので、デッキを作成する前に、まずは基礎的なルールを学んでおこう。

新しくデッキを作る場合は、最初に使用するリーダーを選択することになる。

デッキ編成の基本ルール

- デッキの枚数は30枚
- デッキに使えるカードは、選択したリーダーの「職業専用カード」と「共通カード」のみ
- 同じ名前のカードはレジェンドレアなら1枚、そのほかのレアリティなら2枚まで入れられる

「職業専用カード」と「共通カード」

カードには、各リーダーのみが使える「職業専用カード」とすべてのリーダーが使用可能な「共通カード」の2種類ある。デッキはこの2種類のカードを合計30枚使って構成される。

カードの「レアリティ」

カードには、「ノーマル」「レア」「スーパーレア」「レジェンドレア」の4種類のレアリティがあり、カード名の横にある星の数が多いほどレアリティが高いことを表している。レアリティは、カードの「分解」や「錬金」(P.031)などにも影響することも覚えておこう。

いろいろなデッキを組んでみよう

チュートリアルで最初に手に入れたデッキでのバトルになれてきたら、次は自分のオリジナルデッキを作ってみよう。デッキのコンセプト(お気に入りのカードややってみたい戦術など)を考えてから作成に取りかかると、使いたいカードを見つけやすくなる。どのように戦いたいかを考えて必要なカードを組み入れてみよう。

デッキコンセプトの例

- **序盤からガンガン攻めていきたい**…低コストのカードや「ミミック」のようにデメリットはあるが、コストに対して高いステータスを持つユニットを中心に編成する
- **「テンションスキル」をどんどん使っていきたい**…「おうえん」を持つカードや「フェアリードラゴン」のようにカードの効果でテンションをためられるカードなどを入れる
- **守りを固めて延命に務めたい**…「におうだち」を持つユニットを編成したり、「ホイミスライム」や「おむつっこり」のようにHPを回復できる効果を持つカードを加える

おもなデッキタイプ

デッキを組むときは明確にコンセプトを決めるほかにも、大まかな戦術の流れを決めてデッキのタイプを決めるという方法もある。右におもなデッキタイプを3つ紹介しているので、自分のデッキの戦術を考える際の参考までに見てほしい。

またデッキを組む場合は、デッキに編成されているコストのバランスが重要になるので、デッキを組み終わったら、デッキ編成画面の左下にある"MPカーブ"で確認しよう。

デッキ編成画面のMPカーブは、どのコストのカードが何枚入っているかをグラフで表している。

おもなデッキタイプ

アグロ(速攻型)

低コストのユニットカードを主体にデッキを編成し、序盤からアグレッシブに相手リーダーを攻撃していくデッキタイプ。

編成する共通カードの一例

ニードルマン

デメリットはあるが、1コストで3/2と高いステータスを持つ

MPカーブの一例

ミッドレンジ(バランス型)

MPコストを考え、バランスよくカードを編成して、序盤から自身に優位な場を作りつつ、中盤から勝負を狙っていくデッキタイプ。

編成する共通カードの一例

オルゴ・デミーラ

MPコストとステータスは中程度で、何度も手札に加わり活躍する

MPカーブの一例

コントロール(終盤型)

序盤は相手の妨害をしつつじっくり場を支配していき、終盤から高コストのカードで一気に攻勢をかけていくデッキタイプ。

編成する共通カードの一例

シドー

MPコストが高いが、相手ユニットを一掃するほどの力を持つ

MPカーブの一例

デッキに入れるカードは？

カードの効果を覚えよう

カードにはさまざまな効果があるが、なかには「速攻」や「におうだち」といった効果もある。これらの効果はデッキを組んだり、相手のデッキの対策を考えるうえで重要となる。たとえば、アグロタイプのデッキの対策をしたいなら、攻撃を受けとめられる「におうだち」の効果を持つユニットを多く編成する、といった感じだ。また、相手の効果を無効化する「封印」という効果もあるので、必要に応じて編成してみよう。

特殊な効果を持つユニットかどうかは、場に出ているときのマークなどでも確認できる。

効果の詳細が知りたい場合は、カードを選択するとそのカードの詳細を見られる。

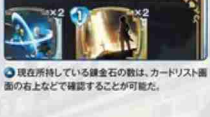
覚えておきたい効果一覧

効果名	詳細
攻撃時：○○	攻撃したときに指定の効果が発動する
死亡時：○○	死亡したときに指定の効果が発動する
占い	表示されている効果のいずれかが発動する
おうえん	自分のリーダーのテンション+1
貫通／超貫通	「貫通」は、攻撃対象の後ろにいるユニットにもダメージを与える。「超貫通」は、後ろのユニットに加え、相手リーダーにもダメージを与える
ヒーロー	ヒーロースキルを使ったり、味方のヒーローがいるときに指定の効果が発動する
召喚時：○○	手札から場に出たときに指定の効果が発動する
スキルブースト	自分のリーダーがテンションスキルを使うたびにカードの効果が強化される
スキルリンク	自分のリーダーがテンションスキルを使ったときに効果が発動する
ステルス	自身が攻撃するまで、敵の攻撃や対象を選択して発動する効果の対象にならない
速攻	場に出るとすぐに攻撃できる
地形	場にあるマスに特殊な効果を持たせる。効果は「刃の鮫軍」「魔法陣」「すべる床」「祝福の聖域」「宝箱」「天啓の神域」「バリア床」「オーブ」「しあわせの国」の9種類ある

効果名	詳細
テンションリンク	自分のリーダーのテンションが上がったときに効果が発動する
毒	お互いのターンが終了するたびにダメージを1受ける
特技ダメージ+○	特技カードで与えるダメージが○の数値ぶん増える
におうだち	前列に出すと、相手は「におうだち」を持つユニットしか攻撃の対象に選べなくなる
2回攻撃	1ターンに2回攻撃ができる
ねらい撃ち	「におうだち」「ブロック(P.033)」「ウォール(P.033)」の効果に関係なく、攻撃の対象を自由に選択できる
パワフルバッジ：○○	手札から場に出たときに自分のリーダーが指定された効果を得る
必殺技	自分のリーダーのテンションが3段階たまっている場合、そのテンションをすべて消費して指定の効果を発動できる
必中モード／超必中モード	「必中モード」は、「占い」で発動する効果を選ぶことができる。「超必中モード」は、「占い」の効果をすべて発動することができる
封印	ユニットが持つ効果をすべて無効化する
メタルボディ／ハードメタルボディ	「メタルボディ」は3以下のダメージ、「ハードメタルボディ」は5以下のダメージをそれぞれ1に減らす
闇の衣	ダメージとすべての効果を受けない

錬金と分解

編成したいカードを持っていない場合は、カードを「錬金」してみよう。錬金にはカードのレアリティに応じた「錬金石」が必要になる。錬金石はカードを分解したり、ランクマッチの勝利報酬などで入手可能だ。「プレミアムカード」は、分解時に通常より多くの錬金石を入手できるが錬金はできない。また、ヒーローカードも錬金できない。



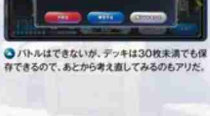
現在所持している錬金石の数は、カードリスト画面の右上などで確認することが可能だ。

錬金時に必要になる、分解時に入手できる錬金石

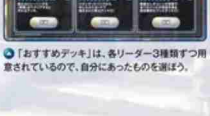
レアリティ	錬金	分解	
		通常	プレミアム
レジェンドレア	3000	700	2400
スーパーレア	800	160	600
レア	200	40	140
ノーマル	60	10	50
ヒーローカード	—	700	2400

おまかせ編成

初めのうちは、カードが足りなかったりして入れるカードに悩むことも多いだろう。入れたいカードが足りないときは「残りはおまかせ」でカードを自動的に選んでもらうという方法もある。ほかにも「おすすめデッキ」から構築済みのデッキを保存して、持ってないカードを入れ替えたり、錬金したりしてデッキを作るというのもひとつの手だ。



バトルはできないが、デッキは30枚未満でも保存できるので、あとから考え直してみるのもアリだ。



「おすすめデッキ」は、各リーダー3種類ずつ用意されているので、自分にあったものを選ぼう。

バトルで勝利を掴もう!

バトルでは、やみくもに攻撃しているだけでは勝利を掴むことは難しい。効果的なユニット配置や、カードの効果をうまく使う方法を覚えて自分に有利な状況を展開できるようにしていこう。

バトルのポイント その1

マリガンでは低コストや切り札のカードを優先

バトル開始時に行なうマリガンは、バトルの流れをつかむためのカギを握っています。MPは最初は1で、自分のターンごとに1ずつ増えるため、まずは序盤から出せる低コストのカードを手札に残すようにしよう。また、コストが少し高めのカードでも、自分のデッキのキーとなるカードを引いた場合は、手札に残すという選択肢もある。

強いカードはMPコストが高めで序盤から出にくい、複数枚きた場合は全部交換するのも手だ。

マリガンのルールとポイント

- マリガンできるのはバトル開始時にデッキから配られた手札
- 先攻は3枚、後攻は4枚までのカードを交換することが可能
- 交換しない対象は序盤で活躍できる低コストのカードかデッキの軸となるカード

カードは効果を考えて場に配置しよう

カードの効果のなかには、「上下に～」や「前列に～」といったように、効果の範囲が指定されているものがたくさんある。それらのカードの効果を最大限に引き出すためにも、右の図を参考にして、場に対する呼びかたをしっかり覚えておこう。とくに、「前後」と「上下」は迷いやすいポイントなので、間違えないように要注意だ。

テリーの「稲妻の加護」の効果にあるような、「貫通」は横一列が効果範囲となる。

縦や横などの場の呼びかた一覧

ブロックとウォールでユニットやリーダーを攻撃から守る

全部で6マスある味方の場に、特定の組み合わせでユニットを配置すると「ブロック」や「ウォール」という効果が発生する。ブロックは前列のユニットが後列を守る、ウォールは敵ユニットによるリーダーへの攻撃を防ぐ効果がある。それぞれの発生する条件や効果は、右の表で確認してほしい。

また、カードの効果で場に出るカードの多くや復活したカードは、配置される場所に優先度が存在している。その法則を理解しておくことで、ブロックやウォールを効率的に作り出すことも可能だ。

後列のユニットをガードするブロック

横一列をふさぐように**A**と**B**にそれぞれユニットを配置すると、基本的に**A**が倒されるまで**B**を攻撃できなくなる。この状態を「ブロック」と呼ぶ。

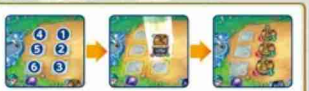
リーダーへの攻撃を防ぐウォール

列の前後を問わず縦列にそれぞれ1体以上のユニットがいると、「ウォール」が発生する。この状態が解除されるまで、基本的にリーダーに攻撃できなくなる。

場所指定がないトークンカードが出現するときの法則

「グラコス」の呼び出す仲間や魔剣士のテンションスキルで出現する「ピサロナイト」などといった自動的に配置されるトークンカードは、召喚されるマスに優先度がある。自分の側では青の❶～❻の順、相手の側では赤の❶～❻に順に空いているマスに配置される。

上下などの場所指定があるカードを出すポイント



「マドハンド」のように召喚した位置にあわせてトークンカードが配置される場合は、上記の場の呼びかたを参考に召喚する場所を決めよう。ちなみに、「マドハンド」の場合は「上下」にユニットを出現させるため、❷か❺の位置に召喚するのがベストだ。

バトルのポイント　その2

バトルに影響する要素を覚える

カードの効果のなかには、"召喚時"のようにそのときのみ効果があるものと、そのバトル中効果を発揮しつづけるものがある。後者の効果には、場のマスに影響を与える「地形」、ユニットの系統を強化する「パワフルバッジ」、ヒーローと共闘ができる「ヒーローカード」の3つがあり、バトルへの影響が大きいのでその効果をしっかり確認しておこう。

ユニットカードのなかには、地形マスに召喚することで効果を発揮するものもいる。

現在発動しているパワフルバッジの効果は、リーダーを選択すると確認できる。

パワフルバッジの効果の一例

「パワフルバッジ」は、スライム、ドラゴン、ゾンビ、そして冒険者の4つの「系統」の能力を強化できる。効果は重複するため、どんどんユニットを強化できるのが特徴だ。「封印」で無効化されないのも、パワフルバッジの利点のひとつ。

ヒーローカードの効果の一例

「ロトの血を引く者」「勇者ソロ」「勇者エイト」の3つのヒーローカードを使うと、ヒーローがバトルの手助けをしてくれる。さらに一定回数使用するたびにヒーローがレベルアップして、効果がより強力になる。レベルアップに必要な使用回数はレベルごとに異なっている。

優位な状況をつねに意識しよう!

バトルに勝利するためには、自分が優位な状況を作ることが重要だ。その状況を判断できるポイントは「場のユニットの数」「残りHP」「手札の数」などがある。とくに手札の数は見落としがちなところなので、できるだけ注意を払うよう心がけよう。

また、よく使われているデッキやカードの情報を入手しておくことも大切だ。それらの対策となるカードを編成しておくことで、バトルを有利に進められる可能性が高まる。それらの情報は、「ギルド」や「バトルチャンネル」などで集めていこう(P.038)。

プレイヤー間の交流はもちろん、情報集めもできるので、ギルドにはぜひとも所属しておこう。

優位な状況を判断できるポイントの一例

場のユニットの数

相手よりも自分の場にいるユニットが多いほうが優位となる。ユニットで攻撃を行なう際は、できるだけ自分のユニットのHPが残るように考えて、攻撃する相手を決めよう。

残りのHP

残りのHPは、相手よりも多いほうが理想的だ。とくに、戦士などは自分のHPが少なくなると攻撃に参加できる機会が減ってしまうため、残りのHPは常にチェックしておこう。

手札の数

手札が多いと、自分のターン内にとれる行動に幅ができる。これはどのデッキにも当てはまるため、いずれのデッキでも手札を増やせる効果を持つカードは積極的に採用しよう。

さまざまな機能について

「ドラゴンクエストライバルズ」の主役はカードを使ったバトルだが、ギルドに参加して仲間たちとの会話を楽しんだり、ショップで新たなカードをゲットすることもできる。ここではそれらの各種機能を紹介しよう。

できることをチェック!

メニュー画面からやりたいことをチョイス

メニュー画面では、自分のランクやゴールドなどの所持数のほか、お知らせや各種機能を示したアイコンなど、さまざまな情報が表示されている。ゴールドなどのゲーム内で使える通貨の集めかたは下に記載しているので、こちらを参考に集めていこう。また、メニュー画面はショップに期間限定のアイテムが追加されたりすると、いつもと違った装いをみせてくれる。

1日1回もらえるログインボーナスでは、カードパックのチケットなどの報酬が入手できる。

各通貨と用途

通貨	用途
ゴールド	カードパックの購入や「いさないの闘技場」をプレイするときなどに使用する
ちいさなメダル	「交換所」でさまざまなアイテムと交換できる
ジェム	ゴールドと同じように、カードパックの購入や「いさないの闘技場」へ入場するときなどに使える。一部ジェムでしか交換できないアイテムもある

クエストは毎日チェックしよう

メニュー画面上部にある4つのアイコンの左から2番目を選ぶと、クエストを確認できる。クエストを達成するとゴールドを入手できる。クエストは1日ひとつ追加され、3つまで保持可能だ。

ゴールドやちいさなメダルを集めよう

ゴールドやちいさなメダルは、ログインボーナスやトレーニングの報酬、ランクマッチ勝利数ボーナスで集められる。ゲームをプレイしていれば自然に集まるので、焦らずじっくり集めていこう。

7つの基本機能を覚えよう

『ドラゴンクエストライバルズ』には、「ギルド」「闘技場」「ソロプレイ」「バトル」「カード」「ショップ」「バトルチャンネル」の7つの基本機能がある。「闘技場」「ソロプレイ」「バトル」はいずれもバトルに関する機能だが、特殊なデッキを作って行なうバトル、トレーニング、ランキング上位を目指すバトルと、それぞれ異なった楽しみかたができる。

闘技場の「いさないの闘技場」では、選択した旅の扉でカードを集めながらデッキの構築を目指す。

ランクに影響しない、バトルの「フリーマッチ」で新しく構築したデッキを試してみよう。

ギルド

開放条件 いずれかの職業でトレーニング:練習をクリアし、デッキ編成のチュートリアルをクリア

ギルドは、最大50人のプレイヤー同士で作れるコミュニティのこと。チャットはもちろん、自分のデッキを公開してメンバーに見てもらったり、ギルド内での対戦を楽しめるうえ、対戦をメンバーが観戦できるように設定することもできる。また、メンバーからデッキをレンタルして、そのデッキを実際に対戦で使ってみることも可能だ。

自分の戦いかたを見てもらえるいい機会なので、ギルド内対戦は積極的に活用していこう。

レンタルしたデッキは、実所持のカードを含めて、ランクマッチ以外で使用できる。

ソロプレイ

開放条件 チュートリアルをクリア、「AIバトル」は、いずれかの職業でトレーニング:練習をクリア

ソロプレイの「トレーニング」では、各リーダーの基本となる戦いかたやテンションスキルについて学べる。各トレーニングをクリアするとカードや、ゴールドを入手できる。また、「AIバトル」では、AIを相手にバトルが可能だ。AIの強さには初級、中級、上級の3つがあり、相手リーダーのHPが異なるので、自分にあった強さで挑もう。

報酬でカードが入手できるトレーニングもあるので、しっかりクリアしておこう。

AIバトルで対戦相手を選択時に、過去の勝利数を確認できる。まずは上級1勝を目指そう。

闘技場

開放条件 いずれかの職業でトレーニング:練習をクリア

「いざないの闘技場」では、自分が決めた旅の扉で選出された3枚カードのなかから使いたいカードを集め、30枚のデッキを組んでバトルを行なう。同名のカードを3枚以上デッキに編成できたり、自分の持っていないカードを使えるのも特徴のひとつ。挑戦にはゴールドや闘技場チケットが必要になり、闘技場チケットはランクマッチのシーズン報酬などで入手できる。

いざないの闘技場のルール

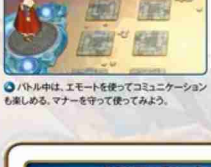
- ゴールド300G、ジェム300個、闘技場チケット1枚のいずれかを使用すると挑戦可能
- リーダーはランダムで登場する3人のうちから1人を選ぶ
- ランダムで3枚出現するカードから1枚を選び、デッキが30枚になるまでくり返す
- 10勝か3敗すると終了となる
- 終了時の勝利数によって報酬が豪華になる

闘技場での勝利数が増えると、報酬の宝箱の見た目と中身がどんどん豪華になっていく。

バトル

開放条件 チュートリアルをクリア

バトルの「ランクマッチ」は、「ドラゴンクエストライバルズ」のメインとなるバトルで、月ごとに開催されるゲーム内大会でほかのプレイヤーとランキングを競える。「フリーマッチ」では、ランキングにかかわりなく、自動でマッチングした相手と気軽にバトルを楽しめる。ランクマッチでは使わないような一風変わったデッキを使ってみるのもひとつの楽しみかただ。「ルームマッチ」では、作成した、もしくは作成されたルームで特定の相手とバトルをしたり、特定のバトルを観戦できる。また、イベント大会や勇者杯の予選などが開催されると「イベントマッチ」に参加することが可能だ。



バトル中は、エモートを使ってコミュニケーションも楽しめる。マナーを守って使ってみよう。

ランクマッチについて（2018年11月現在の仕様）

ランクマッチは、毎月異なった大会が催される。ランクマッチでは、バトルに勝利すると星が入手でき、負けると星を失う。その星の数に応じてランクが上がったり、逆に下がったりする仕組みだ。また、一定回数勝利すると報酬が手に入るほか、シーズン終了時のランクに応じてシーズン報酬ももらえる。

■ランクの種類と昇格の必要条件

ランク	昇格条件
レジェンド	—
ダイヤモンド1（※）	星6個でレジェンドに昇格
ダイヤモンド2〜4（※）	星5個で1段階ずつ昇格
ダイヤモンド5	—
プラチナ1（※）	星6個でダイヤモンドに昇格
プラチナ2〜4（※）	星5個で1段階ずつ昇格
プラチナ5	—
ゴールド1（※）	星5個で1段階ずつ昇格
ゴールド2〜4（※）	星4個で1段階ずつ昇格
ゴールド5	—
シルバー1	星3個で1段階ずつ昇格
シルバー2〜4	—
シルバー5	星1個で1段階ずつ昇格
ブロンズ1	—
ブロンズ2〜4	星1個で1段階ずつ昇格
ブロンズ5	—

※このランクで敗北すると降格することがある。

■ランクマッチの基本情報

- ランクは6つに大別され、レジェンド以外はランク内でさらに1〜5のランクがある
- バトルに勝利して一定数の星を獲得するとランクが上昇、敗北して失うとランクが下がることがある
- シーズン終了時のランクにより、次シーズン時のスタートランクが異なる

■次回のランクの決まりかた

次のシーズンが始まったときのスタートランクは下記のように決まる。たとえば、プラチナ5で終えた場合は、ゴールド5からのスタートとなる。

プラチナ5からスタートするランク
- レジェンド
- ダイヤモンド1〜ダイヤモンド5
- プラチナ1〜プラチナ4

ゴールド5からスタートするランク
- プラチナ5
- ゴールド1〜ゴールド5

シルバー5からスタートするランク
- シルバー1〜シルバー5

「ドラゴンクエストライバルズ」の3つの大会を紹介

「ドラゴンクエストライバルズ」では、ゲーム内大会「ランクマッチ」以外にも大会がある。なかでも大きいのは「勇者杯」。これは日本一を決める大規模な大会で、全国から屈指のプレイヤーが集まる。しかも、予選はゲーム内の「イベントマッチ」で行なわれるため、気軽に参加できるのも魅力だ。ほかにも特殊なルールで開催される「週末あらくれ杯」やさまざまな地域で行なわれる「みんなの酒場杯」といったオフライン大会があり、いずれも参加すると豪華な報酬がもらえる。

大会の種類

勇者杯

日本一のプレイヤーを決める、「ドラゴンクエストライバルズ」の公式全国大会。全国から集う猛者に勝利し、伝説に名を残したものには「勇者」の称号が与えられる！

週末あらくれ杯

「ノーマルオンリー」や「全カード1枚縛り」などといった、さまざまな特殊ルールで開催される、参加して楽しい、観て楽しい大会。みんなでワイワイ盛り上がろう！

みんなの酒場杯

ゲームショップやネットカフェで開かれる公認の店舗大会。「みんなの酒場杯special」では、店舗が主催となるほかにも、自分が主催者となって大会を開くことも!?

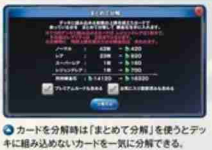
大会などのイベント情報は下記のURLをチェック!

http://www.dragonquest.jp/rivals/event/

カード

開放条件 チュートリアルをクリア

カードの「デッキ編成」では、新しくデッキを作ったり、作ったデッキの編成を行なうことができ、最大30コまで保存可能だ。また、「カード一覧／錬金」では所持しているカードの確認や錬金、分解を行なえる。「おすすめデッキ」では、すでに構築されたデッキを保存でき、これはデッキ内に持っていないカードがあっても保存可能だ。



カードを分解時は「まとめて分解」を使うとデッキに組み込めないカードを一気に分解できる。

「おすすめデッキ」で所持していないカードは、別のカードに入れ替えるか、錬金しよう。

ショップ

開放条件 チュートリアルをクリア

ショップの「カードパック購入」では、ゴールドやジェム、チケットを使って各種カードパックを購入できる。ときおり期間限定のカードパックが登場したりもする。「ジェム購入」では、課金してジェムを購入したり、「交換所」では錬金石やちいさなメダルなどを利用して、プレミアムカードやスリーブなどのさまざまなアイテムと交換できる。

「カードパック購入」では、1日1枚無料でカードを購入できるので忘れずに購入しておこう。

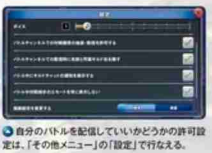
「交換所」では、期間限定の衣装などの特別なアイテムと交換することも可能だ。

バトルチャンネル

開放条件 チュートリアルをクリア

バトルチャンネルは、ランクマッチで最近行なわれたバトルをリプレイ観戦できる、情報集めにもってこいの機能だ。対戦者のデッキを確認したり、その構築デッキをコピーできる機能もあるので自分のデッキ構築に役立てよう。なお、バトルチャンネルを最後まで観戦すると、1日1回ちいさなメダルを1枚もらうことができる。

ランクが高いのプレイヤーの戦いが見れるので、自分の戦いかたの参考にしていこう。



自分のバトルを配信していいかどうかの許可設定は、「その他メニュー」の「設定」で行なえる。

アナザーリーダーと季節限定の衣装

「ドラゴンクエストライバルズ」の基本リーダーは7人だが、そのリーダーを別のキャラクターに変更できる「アナザーリーダー」や、アナザーリーダーを含めたリーダーの見た目を変えられる「衣装」があると普段とは違った印象になるので、たまにはキャラクターや衣装を変えてみるのも面白い。なお、衣装のなかには季節限定のものもあるのでこまめにチェックしよう。

衣装やキャラクターのほかに、普段着ている衣装の別カラーの衣装も存在する。

アナザーリーダーと季節限定衣装の紹介

COLUMN

特別なイラストのカード その1

公式大会「勇者杯」の優勝者に選ばれたカードや1周年記念の「カード人気投票」で見事1位に輝いたカードは、イラスト違いのカードとしても登場している。ここでは、そういった特別なイラストを紹介しよう。

フローラ

「勇者杯2018春」の優勝者により選ばれたカードの新規描き下ろしイラスト

ベロニカ

「勇者杯2018夏」の優勝者により選ばれたカードの新規描き下ろしイラスト

ホメロス

「カード人気投票」で第1位を獲得したカードの新規描き下ろしイラスト

第2章

ビジュアルコレクション

レジェンドレアカード

▼スタンダードパック

戦士

『ドラゴンクエストV』より

パパス

グランバニアの王であり
魔界へさらわれた妻を
助け出すため旅に出た。
強さと品格を兼ね備え
愛する者を命がけで守る。

戦士

アトラス

ハーゴンの神殿の4階を
守っていた一つ目の巨人。
巨体からは想像もつかない
速さで 棍棒を振るい
狙われた者は 万事休す。

『ドラゴンクエストII』より

魔法使い

マリベル

フィッシュベル村の網元
アミットの ひとり娘。
わがままで 毒舌だが
他人を思いやる優しさが
顔を覗かせることもある。

「ドラゴンクエストVII」より

魔法使い

バズズ

ハーゴンの神殿の5階を
守っていた紫毛の魔神。
さまざまな呪文と技で
多くの人間を葬ってきたが
近頃は 氷を好んで使う。

「ドラゴンクエストII」より

『ドラゴンクエストVI』より

ハッサン

筋骨隆々な旅の武闘家。
少々強引だが機転もきき
人情にあふれる面も持つ。
腰を深く落とした後の
一撃は何よりも頼れる。

「ドラゴンクエストIV」より

キングレオ

キングレオ城に君臨する
デスピサロの配下。
元は この城の王子で
悪魔に魂を売り渡し
獅子の姿の魔物となった。

僧侶

「ドラゴンクエストIV」より

クリフト

アリーナ姫に仕える神官。
誠実であるがゆえに
姫への恋心に葛藤する。
その心の迷いのせいか
ザラキを しばしば外す。

僧侶

「ドラゴンクエストII」より

ベリアル

ハーゴンの神殿の6階を
守っていた金色の大悪魔。
近衛司令官の立場にあり
イオナズンで全体攻撃
ベホマで回復を行う強敵。

商人

『ドラゴンクエストIX』より

リッカ

宿王として世界一の
宿屋をつくることを目指す
向上心の強い女の子。
世界中の冒険者同士が
繋がるきっかけを与える。

商人

キラーマジンガ

古代に作られた殺人兵器。
海底宝物庫の番人。
うかつに近寄ってきた者に
その強さを見せつけ
数多を血祭りに上げた。

『ドラゴンクエストVI』より

占い師

「ドラゴンクエストVI」より

ミレーユ

テリーの姉であること以外
謎に包まれた美しい女性。
いつも優しく冷静だが
魔王を打ち滅ぼす使命を
果たす意志に満ちている。

占い師

「ドラゴンクエストX　オンライン」より

ジュリアンテ

狐のような耳をもつ妖魔。
呪術師マリーンの実妹。
刺激的な衣装でムチを振り
魔女のまなざしで
人間の男どもを魅了する。

魔剣士

『ドラゴンクエストVIII』より

ドルマゲス

封印されし杖を持ち出し
殺人を繰り返しながら
各地を巡る闇の道化師。
その意識は次第に
杖に乗っ取られていく。

魔剣士

ゼルドラド

魔軍の指揮を執る魔元帥。
大魔王の命を受け
グランゼドーラ城に侵攻し
アンルシアの兄を殺した。
剣を召喚する技を使う。

「ドラゴンクエストX　オンライン」より

共通

「ドラゴンクエストVII」より

ガボ

最後の白オオカミの
生き残りが 魔物の呪いに
よって人間となった。
持ち前の明るさと好奇心で
どんどん成長していく。

共通

「ドラゴンクエストIX」より

ラヴィエル

運命の扉を担う上級天使。
常に毅然とした態度で
感情を表すことは少ない。
師匠が愛した人間たちを
彼女も信じ 導いている。

共通

『ドラゴンクエストX　オンライン』より

ヒューザ

レーン村の孤児院で育ちのし上がるため 一人で旅をするウェディの青年。無愛敬なふるまいをするが性根は 心優しい剣士。

共通

アンルシア

グランゼドーラの王女。幼い頃に読んでもらった絵本に登場する 勇者とその盟友の物語に憧れ兄のために 剣技を磨く。

「ドラゴンクエストX　オンライン」より

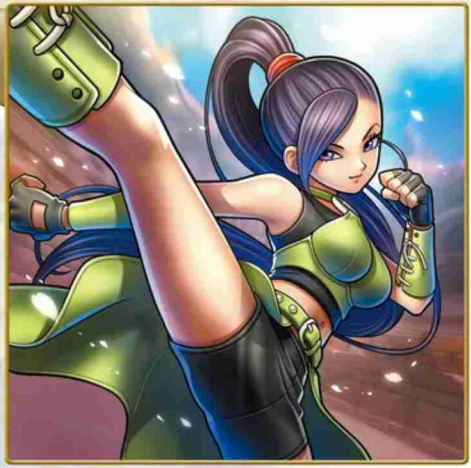
共通

「ドラゴンクエストXI」より

カミュ

過去の過ちを正すため
仲間に加わる盗賊。
荒っぽい面もあるが
優しく 思いやりがあり
頼れる相棒となる。

共通



「ドラゴンクエストXI」より

マルティナ

常に毅然とした態度で
自らの意志を貫く姫。
勇者を守れなかった過去を
繰り返さないために修めた
踏み技は圧巻のひと言。

共通

「ドラゴンクエスト」より

りゅうおう

ラダトーム対岸に浮かぶ
魔の島に居城を構える
自称 王のなかの王。
アレフガルド征服を目論み
魔物の軍を動かしていた。

共通

「ドラゴンクエスト」より

竜王

りゅうおうの真の姿。
岩をも溶かすと称された
業火を自在に放ち
ロトの血を引く者と
死闘を繰り広げた。

ハーゴン

邪教の教祖にして大神官。
破壊神の召喚と世界征服を
目論み 活動していた。
ムーンブルクの王女を
呪いで犬に変えた張本人。

共通

「ドラゴンクエストII」より

共通

シドー

ハーゴンの魂を喰らい
現世に降臨した破壊神。
己の意志を持たず
本能のままに
全てを破壊し尽くす。

「ドラゴンクエストII」より

共通

バラモス

地上世界を制圧すべく
謀略を巡らせていた魔王。
人類の敵と見なされたが
大魔王ゾーマの配下の
一人に過ぎなかった。

「ドラゴンクエストIII」より

共通

ゾーマ

全てを滅ぼすものとして
頂点に君臨する大魔王。
闇の衣を身にまとい
光の玉を用いなければ
傷を負わせるのは難しい。

「ドラゴンクエストIII」より

共通

「ドラゴンクエストIV」より

エスターク

魔族の王が強大な力を求め
進化の秘法を自らに使用し
姿を変えた成れの果て。
その実力は地獄の帝王と
称されるほど高まった。

共通

「ドラゴンクエスト」より

ドラゴン

古の時代より生き続ける
歴史を持ったドラゴン。
りゅうおうの命令により
さらってきたローラ姫を
警護する役割を担った。

共通

やまたのおろち

ジパングの洞窟を
根城とし 捧げられた
いけにえを喰らう竜。
高い知能を誇り
人々に真の絶望を与える。

『ドラゴンクエストIII』より

共通

バルザック

錬金術師エドガンの弟子。
師匠を殺して奪った
進化の秘法の研究を進め
自ら怪物へと変貌した。
マーニャとミネアの仇。

『ドラゴンクエストIV』より

「ドラゴンクエストVI」より

グラコス

海底を担う四魔王の一人。
海に生きる魔物全体を治め
巨大な槍を自在に振るう。
大切なことをしゃべったり
少々冷静さに欠ける。

共通

共通

ドラゴンガイア

大地の化身と言われる竜。
左手で竜玉をかかげると
呪文攻撃などを しばらく
完全に防ぐことができる。
魔軍十二将の首位。

「ドラゴンクエストX　オンライン」より

共通

わたぼう

才能が秀でたものを
見抜く力を秘めた精霊。
時と空間を自在に渡り
夢の中まであらわれては
あなたの手を引く。

『ドラゴンクエストモンスターズ　テリーのワンダーランド』より

共通

ゴールデンスライム

究極の呪文を放つ
恐るべきスライム。
戦闘に入っても
何もせず微笑んでいるのは
強者の余裕に他ならない。

『ドラゴンクエストモンスターズ　テリーのワンダーランド』より

▼解き放たれし力の咆哮

戦士

デュラン

天空を担う四魔王の一人。
高潔な武人の精神を持ち
力を求める者を拒まない。
強者と刃を交えることを
無上の喜びとしている。

「ドラゴンクエストVI」より

魔法使い

ベロニカ

双賢の姉妹の姉。
快活でさっぱりした性格で
攻撃呪文の使い手。
使命を深く理解しており
希望を繋げる光を放つ。

「ドラゴンクエストXI」より

武闘家

『ドラゴンクエストVIII』より

モリー

バトルロードの主催者で
人望のある熱血漢。
独特のボージングと
特徴的な外見により
強烈なインパクトを残す。

僧侶

『ドラゴンクエストXI』より

セーニャ

双賢の姉妹の妹。
おっとりと優しい性格で
癒しの呪文の使い手。
過酷な運命を経験して
大きな成長を見せる。

商人

トロデ

ドルマゲスによって姫と
共に呪いを受けた国王。
性格は尊大だが憎めない。
王族所以の豊富な知見と
意外な器用さがウリ。

「ドラゴンクエストVIII」より

占い師

ロウ

魔王への復讐と亡国の
復興を掲げる 謎の老人。
快活で親しみやすい性格で
はば広い知見と
熟練の体術を誇る。

「ドラゴンクエストXI」より

魔剣士

ゲマ

光の教団の幹部で 多くの
人間を捕え 奴隷とした。
人間の愛情を理解した上で
利用する 残虐な性格で
邪魔者は全て排除する。

「ドラゴンクエストV」より

共通

ビアンカ

アルカパの宿屋の娘。
夜の古城のお化け退治は
幼年期の 二人の思い出。
大人になって再会した時
彼女の運命も動き始めた。

「ドラゴンクエストV」より

共通

フローラ

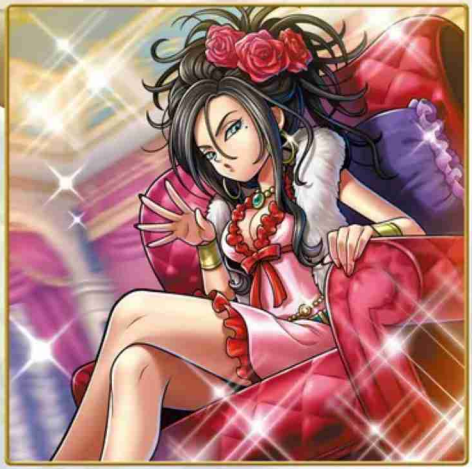
大富豪ルドマンの娘。
花嫁修業のため 数年間
修道院で生活していた。
優しく おしとやかで
女神のように清らか。

「ドラゴンクエストV」より

共通

デボラ

ルドマン邸の厄介者として
存在を隠されていた長女。
棘のある言葉と奔放さで
周囲に嵐を巻き起こす。
小魚は 嫌いじゃない。



「ドラゴンクエストV」より

共通

『ドラゴンクエストXI』より

シルビア

世界中を笑顔で満たすため
仲間に加わる旅芸人。
明るくお調子者だが
慈愛にあふれた信念を持ち
慕うものが後を絶たない。

共通

「ドラゴンクエストX　オンライン」より

ネルゲル

エテーネの村を滅ぼした
あまねく死を統べる冥王。
空間を切り裂く鎌を持ち
指を鳴らして合図をすれば
配下の悪魔があらわれる。

▼不死鳥と大地の命動

戦士

「ドラゴンクエストXI」より

グレイグ

デルカダール王に
絶対の忠誠を誓う将軍。
国内だけでなく地方にも
彼を称えるものは多く
武勇に優れた人格者。

魔法使い

「ドラゴンクエストVI」より

バーバラ

月鏡の塔で出会った
元気でおてんばな女の子。
記憶を失っているが
大魔女バーバレラの
血を引く 魔法の申し子。

武闘家

マイユ

村王クリフゲーンの娘。
優美な見た目に反して
脅威の身体能力を誇る。
武闘大会の覇者と結婚する
約束事になっていた。

『ドラゴンクエストX　オンライン』より

僧侶

魔道士ウルノーガ

古より生き続ける
狡猾で残忍な魔道士。
遠大なる目的のために
ロトゼタシア各地で暗躍し
多くの王国を滅ぼした。

『ドラゴンクエストXI』より

商人

「ドラゴンクエストVII」より

キーファ

グランエスタードの王子。
次代の王という自覚がなく
旺盛な好奇心と行動力から
しばしば城を抜け出しては
父王の頭を悩ませていた。

占い師

「ドラゴンクエストIV」より

マーニャ

モンバーバラの踊り子。
ミネアの姉で カジノや
宝石に目が無い享楽家。
しかし非業の運命に
あらがう芯の強さを持つ。

占い師

マーニャ:ドラゴラム

マーニャがドラゴラムで
巨大な竜に変身した姿。
内なる魔力が解放され
理性も 吹き飛ぶため
暴れっぷりは豪快の一言。

『ドラゴンクエストIV』より

魔剣士

ホメロス

グレイグと並び称される
デルカダール王国の将軍。
目的の達成のためには
手段を選ばず 冷酷な
本性が見え隠れする。

『ドラゴンクエストXI』より

共通

「ドラゴンクエストIX」より

サンディ

多くの助言で冒険を導く
バリバリのギャル妖精。
清々しいほど 率直で
軽率な言動も多いが
それもまた 彼女らしさ。

共通

「ドラゴンクエストIII」より

ラーミア

6つのオーブを捧げると
復活する 伝説の不死鳥。
レイアムランドのほこらで
卵が 双子の巫女により
大切に守られていた。

『ドラゴンクエストVI』より

ダークドレアム

破壊と殺戮の神を名乗り
多くの伝説に登場する。
時の魔王すら凌駕する
圧倒的な力を持つが
武人としての潔さも持つ。

デスタムーア

自身の存在を隠しながら
着実に世界征服を進めた
叡智に富んだ大魔王。
絶望の町をつくりだし
勇者たちをも惑わせた。

『ドラゴンクエストVI』より

「ドラゴンクエストVI」より

ジャミラス

人心を操る四魔王の一人。
高い知能と多くの魔物を
束ねるカリスマ性を持つ。
だました人々の魂を喰らい
その力を増幅させている。

▼モンスターもりもり物語

「ドラゴンクエストIX」より

黒騎士レオコーン

黒バラの騎士として名声を
得たが イシュダルに
捕われ亡者と化した。
生前のようにメリア姫を
求め彷徨う悲しみの存在。

魔法使い

『ドラゴンクエストX　オンライン』より

ダークキング

竜討士が常闇の聖戦で挑む
スライム系の強敵。
闇の領界を侵す毒から
生まれた自然災害のような
存在で 意思を持たない。

武闘家

グランスライム

その蓄えたおヒゲは
積み重ねた叡智の証。
悩み事がある魔物が
彼に助言をもらおうと
長蛇の列を作っている。

『ドラゴンクエストモンスターズ2　マルタのふしぎな鍵』より

僧侶

「ドラゴンクエストIX」より

グレイナル

ドミール火山の頂上に棲む
大酒飲みの老いた竜。
老齢のためか 頑固で
意固地な性格になっており
空を飛ぶ力も失っている。

商人

「ドラゴンクエストモンスターズ　ジョーカー2」より

ダイヤモンドスライム

永遠の輝きを放つ
宝石のようなスライム。
どれだけの巨万の富を
費やしても手の届かない
高貴さをたたえている。

占い師

しんりゅう

謎の塔の頂上にて
冒険者を待つ究極の竜。
その攻撃は正に激烈。
倒されたターン数に応じ
様々な願いを叶えるとか。

「ドラゴンクエストIII」より

魔剣士

暗黒皇帝ガナサダイ

ガナン帝国最後の皇帝。
堕天使エルギオスによって
蘇り 再び世界を狙う。
怒りが理性を失わせ
ただ破壊のみを求めた姿。

「ドラゴンクエストIX」より

共通

「ドラゴンクエストX　オンライン」より

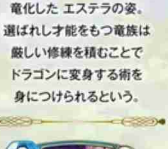
エステラ

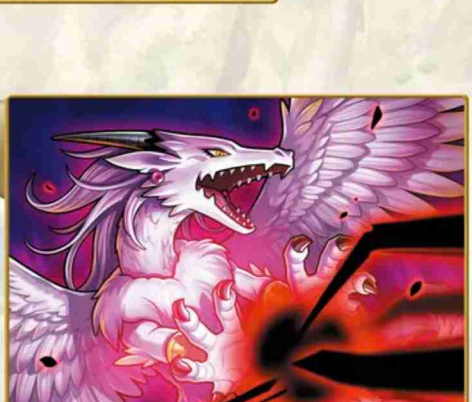
ナドラガ教団の若き神官で
生真面目な 竜族の女性。
故郷の村が疫病で滅び
総主教オルストフの元
教団内で育成された。

共通

エステラ:竜化の術

竜化した エステラの姿。
選ばれし才能をもつ竜族は
厳しい修練を積むことで
ドラゴンに変身する術を
身につけられるという。





「ドラゴンクエストX　オンライン」より

共通

オルゴ・デミーラ

そこに住む人々に
大きな絶望を与え
徐々に世界を闇に
変えていった大魔王。
尻尾の突き刺しが脅威。

『ドラゴンクエストVII』より

共通

オルゴ・デミーラ :第2形態

全身の魔力を濃縮させ
純度を高めた姿。
小柄になったこともあり
すばやさは全形態最速。
性格も高慢に変わる。

『ドラゴンクエストVII』より

共通

「ドラゴンクエストVII」より

オルゴ・デミーラ :第3形態

ダメージを負いつつも
筋力を極限まで高めた姿。
純粋に力に頼った攻撃は
破壊力抜群で 常に傷を
癒やしておかないと危険。

共通

「ドラゴンクエストVII」より

オルゴ・デミーラ :第4形態

深手を負い変身を繰り返し
最後のあがきとなる姿。
しかし群を抜く生命力で
長期戦に持ち込み さらに
究極呪文をも使いこなす。

共通

屍騎軍王ゾルデ

魔王率いる六軍王の一人。
デルカダール城を占領し
闇を拡散させ 人々を
絶望の底に叩き落とした。
ナルシストだが腕は立つ。

『ドラゴンクエストXI』より

共通

妖魔軍王ブギー

魔王率いる六軍王の一人。
欲望に忠実で街にカジノを
作り 人々を魔物にした。
フザけた言動とは裏腹に
洗脳を好む卑劣な魔物。

『ドラゴンクエストXI』より

ホミロン軍曹

鬼教官にあこがれて
ベレー帽をかぶる魔物。
仲間をホイミでサポート
するが 手ごわい敵には
怒りのホミロン百烈拳だ!

「ドラゴンクエストヒーローズ2」より

共通

▼勇気の英雄譚

戦士

ライアン

バトランドの王宮戦士。
無骨で実直な人柄と
己の肉体と剣技のみで
魔物に立ち向かう姿は
多くの人々から慕われた。

「ドラゴンクエストIV」より

魔法使い

「ドラゴンクエストVIII」より

魔犬レオパルド

ハワードの愛犬の意識が
神鳥の杖に奪われた姿。
巨大な翼で空を駆け
暗黒神復活のために
賢者の子孫をあやめた。

武闘家

「ドラゴンクエストVIII」より

ゲルダ

自身の盗賊団を率いて
美意識にかなう宝を狙う。
ヤンガスに対して素直に
なれず 厳しく当たるが
彼を誰よりも認めている。

僧侶

チャモロ

ゲントの民の次期指導者。
若くして非常に堅実で
僧侶としての資質も高いが
時折見せる素顔は
少年のそれである。

「ドラゴンクエストVI」より

商人

ルイーダ

セントシュタイン城下町の
宿屋の一角で 酒場を営み
旅の仲間を募る冒険者の
手助けをする。彼女自身が
元冒険者という話もある。

「ドラゴンクエストIX」より

『ドラゴンクエストX　オンライン』より

占い師

クロウズ

未来を予知する
能力があるという謎の男。
長身で 帽子をかぶり
首筋にうろこのような
ものが見え隠れする。

魔剣士

魔女グレイツェル

魔女の森の夜宴館に暮らす
魅惑的な魔法使い。
とある英雄に強い憤みを
抱いており その復讐に
並々ならぬ執着を見せる。

『ドラゴンクエストX　オンライン』より

共通

ミルドラース

かつては人間だったが
邪念が神の怒りを買い
魔界送りとされた。
人間界侵略のため
その力をたくわえ続ける。

「ドラゴンクエストV」より

共通

覇海軍王ジャコラ

魔王率いる六軍王の一人。
桁外れの巨体を誇り
世界中の海を支配した。
抵抗する海底王国を
大軍で襲う残忍さも持つ。

「ドラゴンクエストXI」より

共通

ロトの血を引く者

伝説の勇者ロトの子孫。
アレフガルドの地を
闇に閉ざした 悪の化身
りゅうおうを討伐するため
冒険に旅立った。

『ドラゴンクエスト』より

共通

たたかう

モンスターとの戦いの中で
勇者は経験を積んでいく。
橋を渡って遠くに行けば
さらに恐ろしい魔物たちが
襲ってくるという。

『ドラゴンクエスト』より

共通

「ドラゴンクエスト」より

王女救出

沼地の洞窟に囚われていた
ラルス16世のひとり娘を
ドラゴンを倒し救出する。
彼女の名は ローラ姫。
勇者は姫を抱きかかえた。

共通

「ドラゴンクエスト」より

竜王一閃

真の姿を現した竜王をも
一撃で倒す 閃光の剣。
悪を切り裂く その剣技で
世界の光を取り戻せば
皆が勇者と認めるだろう。

『ドラゴンクエストIV』より

勇者ソロ

愛する人々は皆 自分を
守るため魔物の手に…。
しかし勇者は復讐よりも
世界を救う決意を固め
山奥の村を後にする。

『ドラゴンクエストIV』より

なかまとの出会い

「こんなに早く
勇者さまに出会えるとは
思いませんでした」
はじめて村の外の人から
勇者だと呼ばれた。

共通

「ドラゴンクエストIV」より

天空への挑戦

あの空にそびえる大樹で
手に入れた 天空の剣には
本当の力が眠っている。
勇者は 手を伸ばした瞬間
それが確信できた。

共通

「ドラゴンクエストIV」より

導かれし者たち

天空人の血を引く
勇者の元へ 集いし
導かれし者たち。
世界を包もうとする闇を
払えるのは 彼らだけだ。

共通

勇者エイト

純朴で優しい青年は
呪いを解くための
険しい旅路も 常に
先頭に立って
仲間たちを支え続ける。

『ドラゴンクエストVIII』より

共通

小さな相棒

幼い頃から片時も離れず
勇者のそばにいる相棒。
大好物のチーズを食べれば
種類次第で 炎を吐いたり
仲間全員の傷も癒やせる。

『ドラゴンクエストVIII』より

共通

「ドラゴンクエストVIII」より

挑戦!バトルロード

モリーが主催している
魔物同士のチーム戦。
世界各地でスカウトした
魔物で 激しい戦いを
勝ち抜き 栄冠を掴め!

共通

「ドラゴンクエストVIII」より

姫君との結婚

人の姿に戻った姫が
願うのは 幼いころから
自分を守り 世界を救った
勇者との結婚。
トロデーン王国に幸あれ。

スーパーレアカード

▼スタンダードパック

おにこぞう

まだ小柄で力も弱いが
巨大な姿へ成長する
可能性を秘めている。
彼の角はそのための
魔力を蓄えられるのだ。

ドラゴンソルジャー

戦斧を使いこなす巨竜。
力まかせに
斬りつけるだけでなく
戦況に応じて
素早い攻撃もくり出す。

からくりしょうぐん

金色の鎧を身に着け
さっそうとあらわれる
一騎当千の将軍。
加勢を受けた魔物たちは
大いに盛り上がるという。

吹雪の魔女

吹雪とともに現れる雪女。
とある村が彼女たちの
同族に丸ごと
氷づけにされたという
噂がある。

ようじゅつし

破壊神を崇拝する教徒。
戦いに勝った後でも
仮面に触ってはいけない。
この世には知らないほうが
幸せなこともある。

きりさきピエロ

魔王に忠誠を誓う
気位の高い魔物。
鍛え抜かれた斬撃は
空気を切り裂いて
冒険者を襲う。

キラーマシン

刃とボウガンで武装し
目から光線を放つことで
隙を持たない機械兵。
疲れも痛みも感じずに
ただこちらへ攻め続ける。

アークデーモン

高位の存在としての
自覚と威厳に満ちた悪魔。
単身であらわれたり
多くのミニデーモンを
従えていることもある。

エビルトレント

魔力で満たされた種から
長い年月を経て成長した
呪われし樹木の魔物。
闇の呪文をあやつるなど
力は日々成長している。

キラーデーモン

体は邪悪な魔力に満ち
金色に怪しく輝く。
冒険者を生かすも殺すも
自分次第だと
ほほえみながら。

マジカルハット

頭はもちろん 身体までも
帽子のためにあるという
気の毒な魔物。
彼らは魔法の帽子に
意志を乗っ取られている。

ザバン

海中で発達した両腕と
尾びれで攻撃する魔物。
人間と魔物の世界の
線引きをし それを超えて
襲ってくることはない。

マネマネ

対峙した冒険者の一人に
変身し 襲ってくる。
自らと刀を交えることで
多くのことを学ぶ
絶好の機会でもある。

ダイス・ド・デビル

仮面の下の形相は
その名の通り6つある。
性格もそれぞれ違い
本当の人格はどれなのか
誰にもわからない。

デュラハーン

盾が意志を持つ
首なしの騎士。
人間のあらゆる感情に
興味をもたず ただ残忍な
破壊だけを行う。

妖剣士オーレン

ペコン渓谷の奥地に眠る
二刀流の骸骨剣士。
元は 人間の兵士で
賢者エイドスとも親しい
名うての剣士だった。

魔剣士

デスゴーゴン

4本足で地面を踏み上げ
こちらへ突っ込んでくる。
その様子はまるで
巨大な岩がまるごと
ころがってくるようだ。

共通

ばくだん岩

強大な魔力を体の内に
厳重に保管している。
冒険者が疲れた頃を
見計らい 一気に
解き放つ恐怖の魔物。

共通

キングスライム

8匹のスライムが
合体した姿。
意識も8匹分なので
ひとり言が多くなるのは
ご愛嬌。

共通

ワイトキング

威厳を携えた死霊の王。
その周囲には常に
死の霧がたちこめ
近づくだけで全身の
毛が逆立つという。

メタルキング

その巨体を感じさせない
スピードで疾走する。
彼を討てる冒険者は
相当な幸運と実力を
兼ね備えている。

ギガンテス

純粋な心を持つ
一つ目の巨人。
手を出さなければ
滅多に襲われない。
もし向かってきたときは…

じごくのつかい

だれの言葉にも耳を貸さず
破壊神への信仰にのみ
全てをささげる邪教徒。
それを妨げたものは
地獄の炎の標的となる。

ランプのまじん

巨体を魔法の雲にあずけ
小鳥のように軽やかに舞う。
丸太のような両腕で
風を意のままに操り
戦場を支配する強敵。

共通

ドラゴンゾンビ

古のドラゴンの化石が
魔力を持ち再生した姿。
骨だけにもかかわらず
猛烈な吹雪を吐き出し
冒険者を驚かせる。

共通

アンクルホーン

高位の呪文や炎をあやつり
鍛えた体でぶつかってくる
好戦的な半獣の悪魔。
自分を最強と信じているが
己を磨き続ける努力家。

共通

トロルキング

力のみを極めた魔物。
自慢の武器を舐めまわし
にたりと口をゆがめるとき
彼の頭の中では既に
相手が屍となっている。

共通

グレイトドラゴン

あらゆる竜族の中で
一つの到達点とされる
巨大な黄金竜。
そのたたずまいには
神々しさすら漂う。

バラモスゾンビ

かつての魔王が呪怨のみで
再び動き出した姿。
秀でた知能は肉体と共に
失われたが その一撃は
以前よりも重みを増した。

キングリザード

強大な力を秘めた
宝玉を手にした竜族が
独自の進化を遂げた。
高い知能と巨大な体躯で
冒険者を圧倒する。

▼解き放たれし力の咆哮

ボーンファイター

4本の腕にはそれぞれ
武器が握られており
集団戦が得意な魔物。
卓越した剣技も持ち
その多様な攻撃には驚く。

ダークランサー

闇に染まったスライムに
またがる 魔界の騎士。
高速で移動した勢い
そのままに 体重の乗った
突きを繰り出す。

なげきの亡霊

死してなお苦しみを
抱え続ける死霊の魔物。
多くの亡者を従え
閉ざされ朽ちた墓地の奥で
生者を呪い続けている。

デュラハンナイト

巨大な魔界の馬を駆り
破滅のために
大地を踏みにじる騎士。
人を手にかけることも
彼にとっては日常である。

ともしびこぞう

非常に執念深い性格で
冒険者を追い詰める。
一度倒しても その
ともしびが尽きるまで
気を抜いてはいけない。

カロン

古より魔王に使える
魔族の神官。
息絶えた魔物を
再びよみがえらせ
また死ぬまで戦わせる。

シーメーダ

いつも優雅に
体を動かしている魔物。
波間を漂うように
こちらの攻撃をかわし
仲間の傷を癒す難敵。

キラーグース

巨大なくちばしと
発達した足を持つ怪鳥。
奇声を上げながらの
わしづかみ攻撃は
精神的にも怖い。

レッサーデーモン

長い手足を
持て余しているのか
四足歩行する悪魔。
光る両目は
夜間の活動に便利。

ジャミ

ゲマの配下の一人で
誘拐を指示し王国を
乗っ取ろうと画策した。
特殊なバリアを身にまとい
多彩な呪文を操る。

ゴンズ

ゲマに忠誠を誓う
冷酷な用心棒。
命令があれば 無抵抗な
相手でも 容赦なく
大剣を振り下ろす。

ドン・モグーラ

モグラのアジトを
とりしきるモグラのボス。
盗んだハープで奏でる
メロディは自身の歌と
相まって破滅的に響く。

ドラムゴート

大きなドラムの音で
戦闘時に仲間を鼓舞する。
そのリズムにはファンが
多く 普段から魔物たちに
好かれているようだ。

メーダロード

暗闇に目が慣れたころ
突然の閃光と共に
目の前にあらわれる魔物。
その電撃に射抜かれると
たちまち自由が奪われる。

バル&ベル

頭の切れる長男と
肉体派の二男のコンビ。
バルは長男らしく
皆の行動をとりしきり
強引に引っ張る。

デンデン竜

謎のツボをいつも
肩から下げている竜。
戦えば戦うほど
中身が気になるのが
冒険者の性である。

キングミミック

由緒ある宝箱に大量の
邪気が流れ込んで
生まれた魔物。
トゲだらけの両手で
ガツンと挟みこんでくる。

メガトンケイル

4本の腕が特徴的な
筋肉隆々の魔物。
人間よりもはるかに
巨大な体躯を生かした
豪快な格闘術を誇る。

▼不死鳥と大地の命動

サタンメイル

中身の実体があるのかは
謎とされる鎧の騎士。
鉄壁の防御で身を固め
攻撃に疲れた冒険者を
一突きに沈める。

牙王ゴースネル

魔法の迷宮に 召喚符で
呼び出せる獣鬼たちの王。
希代のパワーとスピードで
多くの冒険者たちを
返り討ちにした。

ベビーマジシャン

己の上昇し続ける
魔力におぼれている
成長過程の悪魔。
それ故 好戦的で
次々に呪文を放つ。

シャドーサタン

暗闇にまぎれ狙った獲物を
確実にしとめる悪魔。
指示があればだれでも
襲うため 魔物からも
恐れられている。

キラーファング

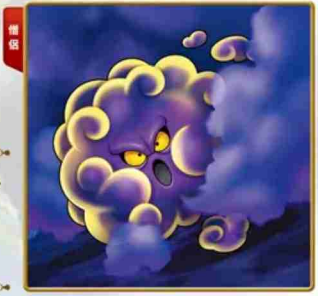
常に飢えている魔獣。
食欲が旺盛で
目にした冒険者を
全てエサだと思い
かみついてくる。

アカリリス

立派すぎる尻尾は
取り外しが可能。
尻尾を取りあげると
意外なほど落ち込むので
できれば返してやろう。

グレンデル

剣と盾で武装した獣戦士。
攻める一方ではなく
時には防御も行う。
見た目よりもずっと
戦いづらい相手。



ましょうぐも

闇の魔力が集まって
誕生した雲の魔物。
体内に蓄えられた
魔界の瘴気（しょうき）を
そのまま吐き出してくる。

フォレストドラゴ

薬草の木を背に生やした
巨大なドラゴン。
うまく飼い慣らすことが
できれば 主人の怪我を
癒やしてくれるだろう。

ゴールドマン

黄金で作られた体は
気品のある輝きを放つ。
池や泉を見つけると
自分の体を映して
ポージングするのが趣味。

かぶとこぞう

鎧のような甲殻の下には
鍛えられた筋肉が
隠されている魔物。
自らの体を武器に
果敢に冒険者へ挑む。

デスマーキュリー

強大な魔力を内に秘めた
謎に包まれた魔物。
普段から怒っている顔が
さらに怒った時
暴走した魔力が爆発する。

ダークデーブル

遠吠えのような
大きなおたけびで
動きを止めてくる魔物。
性格は荒っぽく
首輪でつなぎたくなる。

デスストーカー

はちきれんばかりの筋肉で
人々を恐怖のどん底に
叩き落とす魔物。
彼に力で挑むことは
明らかに無謀である。

ミステリドール

いつ どこで だれが
作ったのかわからない
謎の戦闘人形。
怪しさ十分な外見が
さらに謎を引き立てる。

かえんムカデ

体の中で炎を生成
することのできる魔物。
彼が集団であらわれた際は
周囲が火の海となって
身動きが取れないことも。

デスマエストロ

この世に未練を残した
音楽家が魔物となった姿。
魔力をもった指揮は
こちらを意のままに
操ることができる。

デスプリースト

冥界から死者の魂を
呼び寄せ 自らの
道具として使う死の神官。
命を道具のようにしか
考えていない。

ファンキーバード

自分が楽しく踊ることで
周りを笑顔にすることを
目指している魔物。
多彩なダンスは見ている
こちらも盛り上がる。

やつざきアニマル

4本の強靭な腕と
鋭い爪を持つ魔物。
あらゆる局面において
打撃の嵐を浴びせ
冒険者を圧倒する。

▼モンスターもりもり物語

ことだまつかい

朽ちた後も自由に空を飛び
生者を狙う闇の魔道士。
音もなく冒険者の
頭上に忍び寄っては
風の刃で切り刻む。

ヘルオーディン

巨大な愛馬を駆り
鉄球を振り下ろす魔物。
その不吉ないななきが
響きわたると 生者は皆
本能的に死を悟る。

闇の司祭

闇の世界で暗黒神の
復活の儀式を行う司祭。
その巨大な鎌で
刈り取った魂は すべて
儀式への捧げものとなる。

魔法使い

まどうスライム

頭巾をかぶったような
頭をした 魔法の修業を
積んだスライム。
ホイミスライムにも
杖を持つよう勤めている。

武闘家

ドンガラドン

力強い野生のビートで
仲間の士気を上げる魔物。
太鼓のほうにも意志があり
上手に叩かれると喜び
より荒々しい音をたてる。

僧侶

たつのこナイト

ヤリと鎧で身を固めた
海の騎士。
装備が重いせいなのか
まれに 泳げない者が
まじっているようだ。

てっこうまじん

全身を甲冑で固めた魔物。
卓越した剣技も
さることながら 仲間を
かばいつつ行動する
騎士道精神を持っている。

デュランダル

キラーマシンが作られる
ずっと以前から存在する
謎に包まれた機械兵。
その存在は不滅とされ
剣技が錆びることはない。

バルンバ

体中に可燃性のガスを
ため込んだ 危険な竜。
口から放つ高熱の炎と
圧巻のボディプレスで
冒険者を大いに悩ませる。

キースドラゴン

はるか古より
存在している巨竜。
りゅうおうが 自らの
そばに置くほど
優れた力を持つ。

だいまどう

大魔王すら凌駕しかねない
高い戦闘能力と生命力を
誇る 魔界の実力者。
残忍な笑みを浮かべながら
上級呪文を無尽蔵に放つ。

バラモスブロス

大魔王ゾーマを護衛する
魔王バラモスの弟。
表舞台に立つ兄を
ねたみながらも 少し
誇りに感じているようだ。

アスラ王

邪悪な魂に乗り移られた
太古の王の木像。
破壊の化身と化した像は
四つの腕を ふりまわし
近づく者たちを斬り倒す。

どくどくゾンビ

体内で生成した毒が
もはや溜めておけずに
あふれ出した魔物。
その毒液を人間が浴びると
たちまち重病人となる。

もりもりスライム

大量のマ素を体に取り込み
膨れ上がったスライム。
しかし性格はいつもと
変わらないため
そんなに脅威ではない。

コドラ

好奇心旺盛で人なつっこく
いつも穏やかな小竜。
炎を吐いたりはできないが
発達した両足の筋肉で
大地を駆け回る。

ハッスルじじい

フレッシュなダンスに
ノリノリな 元気じじい。
その力は 仲間にも及ぶ。
「ホーレホレ!
もっと 踊るんじゃ!

カーディナルナイト

闇の力と聖なる力を
両方宿した高位の騎士。
プライドが非常に高いが
それに見合った圧倒的な
魔術と剣術を修めている。

ブラックドラゴン

かの竜が吐く炎は
火を噴く山のごとし。
高温の息は おのれの身を
黒く 焦がすほどだが
それすらも自慢の種だ。

▼勇気の英雄譚

ブラッドソード

冒険者を斬りつけたときの
感触を好む 凶悪な魔物。
守りをほとんど考えず
猛烈に突っ込んでくる
血気盛んな単細胞。

デビルアーマー

赤と黒のツートンカラーが
目を引く 全身鎧の魔物。
特殊な形状の刃で
斬撃や刺突をくり出す
技巧派の重戦士だ。

メイジももんじゃ

冷気系の呪文を覚えた
水色の毛皮のももんじゃ。
婚々としてヒャドを
唱える様子は可愛いが
うっかりすると氷漬けだ。

ラリホービートル

強力な催眠呪文を
じゃんじゃん唱える魔物。
眠っている間に 周囲の
魔物が襲ってくるため
十分に警戒すべき。

プラズママウス

体毛が 常に静電気を
発しやすく それを利用し
いなずまを放つ魔物。
大地を素早く駆け回っての
電撃攻撃が得意技。

ほのおのせんし

闇の炎の化身で 絶えず
火柱をあげている魔物。
両手から放つ火球は
あらゆるものに燃え広がり
あたりを炎の海にする。

クイーンモーモン

モーモン族を総べる
格式高い女王様。
その歌声は聞いた者の
気分を高揚させ さらに
力を引き上げる。

マッドオックス

動くものを見つけると
突撃してくる魔獣。
暴れ牛などと 呼ばれるが
実は群れの側に よそ者を
近づけたくないだけ。

アンドレアル

高熱のガスと 巨大な
体躯で暴れるドラゴン。
1体でも強力なのに
集団であらわれ さらに
仲間を呼ぶ難敵。

トンブレロ

ソンブレロをかぶった
青い豚のモンスター。
たまにボーっとして
世界中を旅する自分を
夢見ている。

レッドプレデター

複数のツメで猛烈に
切り刻んでくる魔物。
その動きに翻弄されると
口から吐く炎の
餌食となってしまう。

サイコロン

仮面の下の目玉の数で
様々な攻撃を繰り出す
得体のしれない魔物。
次はどの目が出るか
ちょっぴり楽しみ？

とげこんぼう

長く険しい修行を積んだ
ブラウニーが転生した姿。
怒りを調整することで
テンションを一気にあげて
全力の一撃を叩き込む。

メイデンドール

闇のオーラをまとい飛ぶ
邪悪な魂が宿った人形。
下半身のオリの中に
冒険者を閉じ込めようと
急降下してくる。

魔剣士

ホークブリザード

常に冷気をまとう怪鳥。
ここえるふぶきで
相手を凍りつかせ
死の呪文を唱えて
息の根を止めようと狙う。

共通

おおめだま

その巨大な目玉は
暗闇に隠れた存在を
全て見通す力を持つ。
そこから放つ怪光線も
彼特有の攻撃だ。

共通

ホワイトビート

寒冷地に生息する
全身が真っ白な魔物。
刻む太鼓のビートは熱く
周囲の雪を溶かすほどで
聞く者の心に火をつける。

共通

シーゴーレム

古の時代 生きたサンゴで
作られた巨大なゴーレム。
常に攻撃の矢面に立つのは
周囲の魔物を守るように
命令をうけているからだ。

まほうじじい

老いてこそ 呪文を
唱える能力が増した魔物。
両腕を目いっぱい伸ばし
体を左右に揺らしながら
勇んで戦いの場に立つ。

あんこくまどう

漆黒の法衣に身を包み
蘇生や火炎の呪文を操る
魔族の中でも高位の存在。
人に近い外観をしているが
中身は残忍な魔物である。

ドラゴンロード

ドラゴン族の中でも特に
叡智にあふれた賢竜。
魔物の種族を問わず
その知識を分け与えるため
常に尊敬されている。

レアカード

ベーシック

戦士

とうろうへい

戦場では先陣を切って
軍勢を導く灯となる。
彼と戦うのが本番ではない
その後ろから魔物の大群が
押し寄せてくるのだから。

ぼうれい剣士

死してもなお 果たせぬ
宿願のために 魂だけで
この世に留まる剣士。
剣の腕は錆びることなく
するどく冴えわたる。

戦士

武闘家

さそりばち

さそりのような大きな爪と
尾の先の針が特徴の魔物。
その毒はわずかな量でも
大人をしびれさせるほどの
危険なものだ。

ナイトフォックス

人目のつかない夜にだけ
冒険者を襲ってくる魔物。
統率のとれた集団行動に
対抗するには こちらも
チームワークが鍵となる。

武闘家

僧侶

グレムリン

人間に姿を変えて
冒険者をだますこともある
悪知恵の働く小悪魔。
状況が悪くなると逃げる
したたかさも持つ。

おどるほうせき

宝石に向けられた多くの
欲望が 魔力となって
乗り移ったとされる魔物。
その魅力は不変で 現在も
多くの冒険者をまどわす。

商人

占い師

きめんどうし

知性のみが大きく発達した
多彩な呪文を使う魔物。
小言が多いが
他の魔物からは
適当に慕われている。

アルケミストン

その姿を見て
あなどるなかれ。
独自の研究の成果により
自然現象を自在に操る
驚くべき魔物なのだ。

魔剣士

ウィッチネイル

無数の死者の欲望が
一つに合わさり 地中から
はい出した姿。
金品への執着には
すさまじいものがある。

メタルスライム

スライムの突然変異で
体がどんな金属よりも
硬質化した姿。
あらゆる攻撃を弾くが
急所もあるらしい…

わらいぶくろ

いつも笑っているため
本当は何を考えているのか
さっぱりわからない魔物。
かといって笑っていないと
それはそれで怖ろしい。

スライムナイト

スライムと魔界騎士が
互いの弱点を補うために
手を取り合った姿。
プニプニボディを利用した
ジャンプ斬りは強力!

ツンドラキー

ドラキーが氷の力を
身に着けた姿。
ものめずらしさに
見とれていると
遠くから狙い撃ちされる。

なげきムーン

この世のはなかさを
いつもなげいている。
しかし 時おり見せる
満面の笑みは
周囲を幸せで包み込む。

キラーパンサー

狩人としての本性を持ち
人間とは相いれない。
しかし一度受けた恩は
その命 尽きるまで
忘れることはない。

プリーストナイト

剣術の他に蘇生の
呪文を操る魔界の騎士。
彼の持つ復讐の念を
死せる魔物へ込めて
現世へ蘇らせる。

共通

シールドオーガ

恐ろしい形相の
レリーフを掘られた
巨大な盾を持つ魔物。
相当な重量があるため
腕が震えられ続けている。

共通

バイキングソウル

魔物だらけの海賊団を
まとめあげる団長。
その細腕からは
想像できないほど
重い斬撃を放つ。

共通

ぐんたいガニ

堅い甲羅に身を包み
巨大なはさみで斬りつける。
後等の中にも
右ききと左ききの
2種類がいるらしい。

共通

アックスドラゴン

戦斧を担いだ巨竜。
発達した下半身から
くり出される斬撃は
周囲の大気を切り裂き
正確に冒険者を狙う。

共通

レッドアーチャー

リリパットが転生を経て
新たな力を得た姿。
確信を持った正確な
射的は 以前の姿と
比べるべくもない。

▼スタンダードパック

戦士

ブラウニー

自分より力の強いものに
無条件で憧れる魔物。
倒したつもりが
後ろからついてこられた
冒険者は多い。

戦士

たてまじん

大きな盾を持った
守りに特化した魔物。
ただ守っているだけだと
油断していると
突然盾を突き出してくる。

戦士

しにがみきぞく

愛馬にまたがり戦場を駆け回る屍の魔物。
長年連れ添いすぎた
かいあって 互いの
息はぴったりだ。

魔法使い

アイスボンバー

寒冷地に生息し
氷を自在にあやつって
攻撃してくる。
機械のようにも見えるが
れっきとした虫の魔物。

魔法使い

ドルイド

大勢で群れているが
仲間を呼ぶという説と
分裂するという説がある。
ひょっとするとドルイドは
元は1体の魔物なのかも。

魔法使い

メトロゴースト

地下深くまで来た冒険者を
大きな舌で舐める魔物。
突然の感触に悲鳴を上げて
あたふた慌てたその隙に
得意の呪文を唱えだす。

武闘家

だいおうキッズ

大王イカの子どもの魔物。
成長するとあんなに
恐ろしい姿になることを
今の無邪気な様子から
想像するのは難しい。

武闘家

ムーンキメラ

月の光と魔界の闇が
溶け合って生まれた魔物。
炎と吹雪を自在に吐き出し
稲妻や暴風の呪文も使う
手の付けようがない強敵。

武闘家

ダーティラビッツ

小さな体を
目いっぱい使って
挑みかかってくる魔物。
守りは考えずに
ひたすら攻めてくる。

僧侶

リトルライバーン

厳しい自然の
環境下で生まれたため
特殊な肌の色を持つ
幼いドラゴン。
その生態は謎だらけだ。

イーブルフライ

草原や森に生息する
ドラゴンに近い昆虫。
炎は吹かないが
不思議な舞いと呪文で
冒険者の足止めをする。

エビルチクリン

敵の攻撃を引きつけるため
あえてハデな鎧に
身を包んでいる。
戦場で討たれることを
美徳としている。

オーシャンクロー

人間の船を見つけては
海賊行為を繰り返す魔物。
非常に身軽で
その爪は攻撃だけでなく
船により登る際にも使う。

バロンジャッカル

剣技に優れるだけでなく
魔力をともなった
華麗な舞いで
仲間の傷も癒す
攻守に優れた魔物貴族。

パペットこぞう

魔物でありながら
戦いよりも 新しい
演目を考えるほうが
好きな 変わった奴。
歓声をほしがっている。

ワンダーフール

手にした特製の首輪で
こちらの動きを
封じようとする。
首輪を自分につけると
とても落ち着くらしい。

エビルドライブ

上下の魔物に意志があり
暇なときは喋っている。
剣を振るい牙を突き立てる
コンビネーションのとれた
同時攻撃は見事。

おばけトマト

その外見に似合わず
強い闇の力を秘めている。
大きな口から放つ
魔力をはらんだ霧は
こちらの力を弱らせる。

リビングデッド

魔物の魂が
墓の下の屍に取り付き
地上にあらわれた姿。
こちらの動きを封じてから
じっくりと狙ってくる。

タタリ御前

強すぎる呪怨ゆえに
死んでも死にきれず
現世に留まり続ける魔物。
彼の激は生きる希望を
根こそぎ奪っていく。

シュバルツシュルト

目を見張るほどの
剣技を誇る 漆黒の鎧。
その正体は死してもなお
剣術を収めようとする
剣聖の魂だとされる。

ねこまどう

長生きな猫の変異説や
魔術師と猫の融合説など
謎に包まれている魔物。
ときおり顔を洗うなど
猫の仕草も残っている。

あばれこまいぬ

どうもうな性格で
冒険者はもちろん
魔物の間でも警戒される。
ひとたび機嫌を損ねれば
周囲に咆哮が響きわたる。

リリバット

体は小さいが小型の弓矢で
こちらを正確に狙ってくる。
矢を撃ち尽くしたら
すぐに逃げるという
堅実な戦法を好んでいる。

プチアーノン

戦闘中にもかかわらず
砂浜に絵を描き遊びだす
まだ子どもに近い魔物。
そんな仕草を目にすると
戦う気持ちも失せていく。

キメラ

蛇の体にハゲタカの頭と
翼が合わさった合成獣。
古より生息している
由緒ある魔物で
多くの冒険者と対峙した。

共通

くしざしツインズ

2人で1組の魔物。
仲がよいと思われがちだが
そんなことはない。
しかし戦いの際は
完璧に息を合わせる。

メーダ

闇の中で生まれ
闇の中で育った魔物。
大きく発達した一つ目は
暗闇の中でも正確に
冒険者をとらえる。

共通

共通

コープスフライ

生ける屍となった後
長い年月が経ち
頭蓋骨だけが残った。
生者とみれば襲い掛かる
闇に染まりきった魔物。

クイーンスライム

大きな体に詰まった魔力は
キングスライム10体分。
おせっかい焼きでもあり
どんな魔物も彼女には
頭が上がらない。

共通

共通

つららスライム

魔力により溶けない
氷を背負ったスライム。
寒冷地で放つ
眠りの呪文は
冒険者を恐怖させる。

はぐれメタル

その体はどんな金属よりも
価値が高いとされている。
彼らもそれを知っており
人間たちが自分を見る目を
本当に怖がっている。

共通

共通

スライムタワー

不安定な見た目から
意外なほどの強さを見せる
一風変わった集団。
自分たちはこれも一種の
合体だと言い張っている。

ドラゴンキッズ

ドラゴンの子どもの姿と
考えられているが
その能力は高い。
どんな姿に成長するのか
まだよく分かっていない。

共通

ジャガーメイジ

修めた魔術を巧みに操り
冒険者たちを悩ませる。
高位な呪文の知識もあるが
それを使いこなすには
まだ修行が足りない。

共通

共通

キャットバット

こちらの呪文を封じた後に
攻撃してくる魔物。
魔法使いの間では
呪われた猫と伝えられ
警戒されている。

ドラキーマ

多彩な呪文を操る
ドラキーの突然変異。
夕暮れ時を飛ぶのが好きで
金色の体は西日を受けて
神秘的に輝きだす。

共通

共通

コサックシープ

角笛から溢れる音色は
美しくもどこか不気味。
その旋律に魅入られた時
手足は動かせず
声は出せないという。

アローインプ

弓矢をたずさえた
邪悪な妖精。
用心深い性格で
こちらの手の届かない
位置から狙撃してくる。

共通

共通

メガザルロック

再生の呪文を内に秘めた
物言わぬ魔物。
自らを犠牲にして
仲間の魔物を救うため
真っ先に狙われる運命。

どろにんぎょう

表情は持たないが
自由なダンスで
感情を表現する魔物。
関節同士は繋がっておらず
常に少し浮いている。

共通

共通

メタルハンター

金属製の体を持つ機械兵。
どんな過酷な環境下でも
力を発揮することができる
与えられた命令を
こなすだけの存在。

共通

ガチャコッコ

魔界で製造された機械鳥。
鉄製の羽の1本1本を
回転しながら広範囲に
ばらまく攻撃は 完全に
かわすことは難しい。

共通

トドマン

その巨体から猛然と
くり出される鉄拳は
鉄の装備に穴が開くほど。
立派なキバは武器ではなく
己の力を誇示するためだ。

共通

じんめんガエル

攻撃を受けるたびに
表と裏がひっくりかえる。
背中にある裏面は凶暴だが
もう一度攻撃すれば
大人しい表面に戻る。

共通

メタルライダー

銀色のスライムにまたがり
さっそうとあらわれる。
滑らかで大仰な剣技は
実用性よりも
芸術性に特化している。

共通

オークキング

傷ついた仲間を癒やし
蘇生呪文まで使いこなす。
彼が王と呼ばれる所以は
高位な呪文を仲間に向ける
その精神にある。

共通

コングヘッド

小さな体に似合わず
大きく発達した手足で
戦場を軽々と飛び回る。
姿を見失った時は
頭上からの一撃に注意。

共通

ブルベリーノ

どこか憎めない見た目の
果実から生まれた魔物。
ツタ状の両手を
クネクネあやつった
独特のダンスは必見。

共通

メッサーラ

鍛え抜かれた肉体と
魔術師を凌ぐ知性を持つ。
高位の悪魔ゆえ
誰からの支配も望まず
心のおもむくままに動く。

共通

シルバーデビル

人々の息の根を
止めることだけに
喜びを見出している悪魔。
その行為には迷いがなく
恐怖だけを残していく。

共通

バリクナジャ

強靭な肉体を持つが
それ以上に
知略に長けている悪魔。
魔族の幹部として人々を
絶望へ叩き落とす。

共通

バトルレックス

生まれつき激しい
闘争心を宿したドラゴン。
体内を流れる熱い心は
猛烈な業火となって
巨大な口から放たれる。

共通

ゴールドオーク

金色に光輝く毛皮は
歴戦を耐え抜き
大きく成長した証。
彼の率いる魔物の集団は
皆 自信に溢れている。

共通

エリミネーター

自らを処刑人と称し
闇夜をさまよう怪人。
実際には無差別に
手にした斧を
振るうだけだ。

共通

マミー

包帯を巻かれひつぎに
納められていた屍に
魔力が乗り移った姿。
既に生前の意識はなく
破壊衝動だけが宿る。

共通

うごくせきぞう

その巨体を生かした一撃は
理屈をこえた威力を持つ。
彼を独力で倒した戦士は
剛の者として 未来まで
語り継がれるだろう。

共通

さまようよろい

高貴な騎士道精神を持つ
鎧だけの魔物。
斬られて倒れる際も
決して 背中を見せる
ようなことはしない。

共通

けがれの渦

世界中の邪気が集まって
できたとされる魔物。
4つの顔から放たれる
攻撃はそれぞれが
死に直結するほど。

エビルホーク

大きな翼で空を飛び
3つの目で獲物をとらえる
死角の少ない魔物。
長い舌は魔力を探る
レーダーの役割を持つ。

共通

共通

ブラックチャック

激しい鍛錬によって
体毛が白く変質した魔物。
両手になじんだ武器を構え
闘争心をむき出しにすると
気迫のオーラが放たれる。

バーサーカー

笑いながら斧を振り回す
非常に好戦的な魔物。
動いているものには
とりあえず反応するため
そこを逆手に取ろう。

共通

共通

ヘルゴースト

とても身軽でひょいひょいと
攻撃をかわしていく、
その際に必ずおどけるため
こちらの攻撃が怒りから
余計単調になってしまう。

バロンナイト

巨大な機械仕掛けの
鎧を動かす魔物。
独特な形状の槍を
突き出しての突進は
巨大な岩石を砕くほど。

共通

▼解き放たれし力の咆哮

戦士

くびかりぞく

冒険者を見ると
喜んで襲い掛かってくる、
力任せの斧さばきは
防具ごと飛ばされかねない
危険な威力を持つ。

オクトセントリー

深海で技を磨き続ける
ストイックな騎士、
高速でくり出す突きは
安定した下半身
あってのものだ。

戦士

スノーモン

寒冷地に生息し
寒さに弱った冒険者を
ひとのみにしてしまおうと
執拗に探している
氷の捕食者。

魔法使い

ウインドマージ

風の呪文を使いこなす
魔力を持った浮遊する扉。
風に乗ってどこまでも
世界を放浪したいという
夢を持っている。

ふくめんバニー

自らの防御のことは考えず
ひたすら殴りつけてくる
血の気の多い魔物。
こちらが冷静になるほど
彼は逆上していくのだ。

武闘家

ベスキング

スライムベスが8匹
集まると 合体できる。
しかしキングスライムと
間違えられることが多く
もう半分あきらめている。

ほうおう

魔物の傷を回復し
さらに復活までさせる
癒やしを担う霊鳥。
彼を守ろうと 他の魔物が
団結することもある。

商人

アロードッグ

シンプルなボウガンで
こちらを狙うスナイパー。
羽を使って飛べなく
なるまで太らないという
自分ルールがある。

もみじこぞう

もみじの顔に
5本の足を持つ魔物。
ゲタをそろえる時は
仲間たちと一緒に
買うことにしている。

占い師

シャイニング

常に歯を見せて
ニヤニヤと笑っている。
彼の周囲を回る
衛星のような魔物は
大切な相棒だ。

占い師

わかめ王子

サンゴの王冠をかぶった
歌好きな海の魔物。
見た目は怖いが
ノリは軽く 向けられた
マイクに答えると喜ぶ。

つかいま

まだ魔力の弱い悪魔。
素直で動勉な性格のため
上の悪魔に気に入られる。
表情が変わらないので
思考が読めない。

魔剣士

共通

ニードルマン

両手のトゲを自在に
出し入れできる魔物。
一体どこまで伸びるのか
リーチが読みづらいため
近づくのがためらわれる。

ベビーバンサー

その愛くるしい姿に
似合わず 狩人の本能を
しっかり備えている魔物。
しかし実際に目にすると
そんなことは即忘れる。

共通

共通

モコフル

元気いっぱいに
戦いを挑んでくる
ふわふわな魔物。
覚えた呪文を得意げに
放つ姿にファンが多い。

ナイトウォーカー

お気に入りのブーツに
身を包む変わった魔物。
夜に溶け込んで
こちらの攻撃を
ひょいひょいとかわす。

共通

共通

スウィートバッグ

ちょっとしたことでも
すぐに爆笑する
笑い上戸な魔物。
悩み事を相談すると
解決した気になる。

うみぼうず

音も立てずに
水中から出現し
目の前の冒険者を
引きずり込もうと
襲ってくる魔物。

共通

くもの大王

長い年月をかけて
高所の魔力が
集まってできた魔物。
体内で発生させる
いなずまは 強力。

ゆうれいせんちょう

自らの体のあちこちを
機械におきかえることで
生きながらえている屍。
悪度がとても横柄なので
部下からの評判は悪い。

▼不死鳥と大地の命動

ズッキーニャ

野菜の力をその身に
宿した魔物。
食べ残しが化けて出たと
幼いころ聞かされて
育ったものは多い。

ネクロバルサ

かつての英雄が
神の力を盗んだばかりに
魔物の姿へ身を落とした。
それでも彼は
さらなる力を求めている。

まじゅつし

悪魔に魂を売った神官。
呪文を使える事実に
酔っているが それほど
強力ではないため
現実は非情である。

バルバロッサ

空を舞いながら
炎の呪文を振りまく悪魔。
冒険者に倒された魔物を
蘇らせ 復讐の機会を
あたえることを好む。

とうのへいたい

冒険者の実力を測るために
立ちはだかる兵士。
対戦相手をじっくりと
見極め その素質が本物か
どうかを探っている。

グリズリー

純粋な暴力だけが
心を支配している魔物。
その剛腕はどんな防御の
上からでも衝撃を伝え
冒険者をひるませる。

テンツク

何とも言えない表情から
奇妙な踊りを見せてくる。
気がついたら同じ表情で
自分も踊っていたという
体験談が山ほどある。

ユニコーン

癒やしの力を秘めた魔獣。
人語は通じず凶暴だが
その外見の美しさから
多くの人間が我が物に
しようと狙った。

くものきょじん

自在に風をあやつる
人に似た魔物。
巨体ゆえの鈍さを
雲に乗ることで
カバーしている。

メイジドラキー

ドラキーが修行して
呪文を身に着けた姿。
それを笑顔で唱えるので
呪文を覚えたことがよほど
嬉しかったのだろう。

オーガー

見上げるほど大きい
巨人のような魔物。
鉄球を振り回すことで
常に両腕の筋肉が
鍛えられている。

ダックカイト

高所で風を受け 滑空
しながら空を舞う魔物。
膜に描かれた
不思議な模様は
眠りをさそうためだ。

まおうのつかい

主である魔王の命を受け
それを果たすことに
全力を尽くす側近の魔物。
高い知能と残酷性で
その信頼を勝ち得ている。

ヌボーン

恵まれた巨大な体躯を
めったに生かすことがない
なまけものの魔物。
それでも巨大な岩石攻撃は
恐ろしい破壊力を持つ。

アントベア

地中を掘ることで両腕の筋肉が発達した魔物。小さい体に油断していると 大けがを負うことになる。

とつげきこぞう

体は小さいのだが気持ちだけは大きいどこか憎めない魔物。きちんと相手をしてやると嬉しそうに向かってくる。

デザートランナー

砂地を足の裏で効率よくとらえ鍛え上げた脚力で砂煙をあげながら疾走する。

サブナック

引き締まった体躯が印象的な魔物。全身を回転させて引き起こすたつまきはその筋肉があってこそ。

ドロザラー

人間の作った砂の詰まった袋に魂が宿った魔物。砂をまき散らして迷惑をかけるのが好き。

若葉の精霊

ツスクルの村の北東にある世界樹を守る精霊。学びの庭の卒業試験を受ける者は 力の試練で彼と戦うことになる。

じごくのヌエ

その生い立ちは伝説にのみ残る凶悪な魔物。流星と共にあらわれて人々へ絶望を与える。

▼モンスターもりもり物語

戦士

ガスト

邪悪な魂が実体を持たず
魔力だけを高めた姿。
普段は赤い霧として飛散し
自らの獲物に足る
生きのいい冒険者を探す。

戦士

ゾンビマスター

冥界にさまよう汚れた魂を
見つけ出し 現世に
呼び戻す力を持つ魔物。
動く屍からの信頼は厚く
彼らに呼ばれ戦場に赴く。

魔法使い

だんごスライム

どう見てもおいしそうな
見た目のスライムたち。
中身があんこなのか
あまい息を使う。
きっとモッチリしている。

魔法使い

てつのさそり

鉄のように頑丈で
にぶく輝く殻を持つ魔物。
剣で戦いを挑むことは
効果が薄いだけでなく
巨大バサミの餌食となる。

武闘家

キラーエイプ

魔界に住むゴリラの魔物。
突然怒りが頂点に達し
周囲を巻き込んで暴れる。
そんな状態の彼と
正面から戦うのは危険。

武闘家

エンゼルスライム

スライムが天使として
生まれ変わった姿。
慈愛の光に満ちた
癒やしの力をもって
傷ついた者を包み込む。

僧侶

リンリン

大きく口を開き こちらを
あざ笑ってくる魔物。
自らの体を鳴らすことで
いつでも他の魔物を
呼び出せるためだ。

僧侶

ダックスビル

全身で感情を表す
愛くるしい魔物。
オーバーアクションな
ふるまいは 旅芸人の
生きる教材とされている。

ドラゴンバゲージ

独自にミックスしたお酒のツボをぶら下げている竜。どんなに疲れていてもクイッと一口飲めばたちまち元気を取り戻す。

僧侶

商人

からくりエッグ

機械に身を包んだ魔物。逆関節タイプの2本の足で驚異的なジャンプが可能。中にいる魔物は不明だが倒すと乗り込める。

いっかく竜

鋭くとがった角を持つ攻撃的なドラゴン。角にばかり 気をとられると 尻尾の方の刃で 一閃される。

占い師

占い師

ソルジャーブル

発達した筋肉と大きな顔を持つ獣戦士。なんでも力比べで決めてしまうため扱いやすい相手。

悪鬼丸

頭のちょんまげが特徴的なミイラおとこの仲間。あくまで分類上の話であり互いに相手を 仲間だとはけっして認めていない。

魔剣士

魔剣士

デビルウィザード

魔界でも上位の魔法使い。その魔力は言うに及ばず腕力や体力も 軒並み高くこれまでの魔法使いの常識を覆す 稀有な存在。

シャーマン

盾のようなお面を装着し独自の呪術を操る魔物。お面が印象的なため素顔だと誰からも気づいてもらえない。

共通

共通

まものつかい

大勢の魔物を指揮する中間管理職のような魔物。手にしたムチを振るい冷酷な命令を下す姿からは少しの情も感じられない。

はなカワセミ

花びらに擬態した
美しい鳥の魔物。
森やジャングルを好み
長いくちばしで
花の蜜を吸う。

マーマンダイン

氷の力を身に着けた
半魚の魔物。
深海の環境にも耐える
強靭な肉体を武器に
冒険者に襲いかかる。

ブラッドレディ

人間を誘惑するのが好き。
色っぽく見える眼差しの
角度や 使うタイミング等
美しさ 可愛らしさを追求
する毎日を送っている。

どくろ大臣

かつて仕えていた王を討ち
地獄に落ちた逆臣の属。
死ぬこともできない
苦しみの中で 彼の心は
永遠の闇にとらわれる。

ぶっちズキーニャ

ズッキーニャが暖かい
地方に順応した姿。
陽気でお祭り好きな
性格だが 植の扱いも
上達しているので注意。

マザーウッド

頭の巣にヒナを乗せている
切り株のモンスター。
その一つ目で いつも
ヒナたちを見守っている
性根は 心優しいマザー。

▼勇気の英雄譚

エビルスピリッツ

5つの邪悪な魂が
集まって生まれた魔物。
あまい息や 黒い霧など
それぞれの顔ごとに
得意な攻撃が異なる。

パプリカン

子どもたちから人気が
ないことを 密かに
気にかけている魔物。
パプリカが好きだと
告げると 友達になれる。

アークマージ

エビルマージと双璧をなす
魔界きっての魔法使い。
特に アークマージ同士が
協力して放つ爆発呪文は
他に類を見ない高威力。

スーパーテンツク

テンツクの間では
カリスマとされる魔物。
表情からは分からないが
真の踊りを探求するため
日夜 研究に余念がない。

かれくさネズミ

針のような武器の他に
爆弾も隠し持つ
油断ならない魔物。
初見で驚く冒険者には
サービスで沢山投げる。

てっきゅうまじん

人間にはとても扱えない
ような 巨大な鉄球を
軽々と振り回す魔物。
生半可な盾や防具は
一瞬で破壊される。

ブルホーク

一目でわかるほど
両足の筋肉が発達した
恐るべきトリの魔物。
くちばしを突き出して
猛ダッシュしてくる。

ボムボムボム

フワフワと浮遊している
風船のような魔物。
口内から爆弾を
作りだすという
驚くべき特徴を持つ。

スパイクヘッド

両手と頭部のトゲで
くし刺しを狙う魔物。
普段はわざとトゲを
半分引っこめておき
間合いを誤認させる。

マタンゴ

巨大なキノコに
手足が生えた魔物。
こぶしや足に
眠りの胞子をまとわせ
打撃と同時に眠らせる。

ドッグスナイパー

ほっちりお腹とは裏腹に
素早い射撃が自慢の魔物。
次々に仲間を呼ぶため
こちらも一撃必殺の
気持ちで臨むべし。

共通

共通

ライノソルジャー

自らの守備力を呪文で高め
怒濤の勢いで攻める強敵。
その実力は広く認められ
魔王城の警備や 魔族の
高官の護衛を務める。

共通

ほねコウモリ

朽ちた翼で闇夜を舞う
頭蓋骨を中心とした魔物。
夜中に向かってくる様子は
旅慣れた冒険者でも
叫び声を上げるほど。

共通

タップペンギー

いつも陽気で 軽快な
足さばきを見せる魔物。
仲間を呼べばすぐに
クラップ&タップの
大騒ぎが始まる。

共通

デザートゴースト

砂漠に生息する
体毛がフサフサの魔物。
長い舌で体温を調節
するため 昼間の暑さも
へっちゃらなのだ。

共通

デスニャーゴ

緑のストライプが
特徴の ネコに似た魔物。
何でもかんでも
飛びつく癖があるため
よく ずっこける。

共通

メガボーグ

戦闘のみを目的に
造り出された屈強な魔物。
しかし感情の抑制が効かず
誰にでも襲いかかるため
重要な任務はこなせない。

▼ベーシック

カメレオンマン

曲芸師のように身軽で
動きがトリッキーな魔物。
見切られないような
新技の特訓を欠かさない
努力家な一面もある。

メイジキメラ

魔物でありながら
知能は人間と変わらない。
こちらの体勢を崩そうと
多くの呪文を使用する
進化したキメラ。

げんじゅつし

相手の視界を奪い
その際に攻撃する魔物。
老齢に見えるが年齢は
不詳で 幼い頃の姿を
知る者は誰もいない。

かくとうパンサー

己の肉体を武器に
遥かなる高みを目指す
ナルシストな魔物。
鍛え上げた拳から
真空の刃を放つ。

ぬすっとウサギ

威勢よくあらわれて
こちらを威嚇する魔物。
うさぎの跳躍力を
存分に生かした
ドロップキックは強烈!

つちわらし

人間の村や町の近くに
生息していることが多い。
おくびょうな性格で
自分一人で戦うことは
あまり好まない。

ヘルホーネット

強力なしびれ効果のある
針が自慢の魔物。
彼らのすむ森には
決して近づかないことが
1番の解決策だ。

ダンビラムーチョ

長いダンビラ(刀)を
振り回す太った魔物。
肉体派な印象だが
呪文を唱える意外な
一面もある。

デスファレーナ

夕暮れ時 りんぷんを
まき散らしながら
不規則に宙を舞う。
彼らが集まる場所には
不吉な噂が絶えない。

ベルフェゴル

高位の呪文をあやつる
高い魔力を秘めた悪魔。
その能力の高さから
一帯の魔物のまとめ役を
任されることが多い。

ベビーサタン

低級の悪魔だが
すでに高位の呪文を
おさめている。
魔力は発展途上であり
大きな素質を秘めている。

ライノスキング

その巨体を堅牢な鎧と
巨大な戦斧で固めている。
豊富な戦闘経験を持ち
小細工は通じないため
正攻法で挑むしかない。

スライム

勇者たちの多くが たぶん
最初に倒したモンスター。
つよさ にみるべきものは
ないが 魔物界を代表する
マスコット的な存在。

スライムベス

ただのスライムとは
一線を画していることに
強いプライドを持つ。
しかしその強さの差に
気づく冒険者は少ない。

スライムつむり

堅い殻に閉じこもり
身を守りながら
氷の呪文を放つ。
歴戦の冒険者ほど
油断せず全力で戦う。

ファーラット

体当たりの時だけでなく
眠るときも全身を丸める。
その様子はふかふかした
クッションのようだが
腰かけてはいけない。

共通

メラゴースト

小さな火の玉が
浮遊しているような魔物。
MPが少ないため
一度メラを唱えると
もうやることがない。

共通

リザードマン

その剣技は歴戦の戦士すら
みとれることがあるほど。
魔界の騎士としての誇りを
持ち 正々堂々と戦う姿は
敵味方から賞賛を受ける。

共通

いっかくうさぎ

小さな体に似合わず
ガンガン攻めてくる魔物。
じっと狙いを定めてからの
全身をバネのように使った
するどい突きは要注意だ。

共通

シールドこぞう

大きなシールドの陰に隠れ
強気な発言をする魔物。
シールドを手放した姿を
見たものはいないので
小心者なのかもしれない。

共通

バードファイター

発達した筋肉を持ち
己の剣技を高めようと
修行にはげみ続ける剣士。
高速で振るう剣圧は
空気の渦をつくりだす。

共通

くさった死体

死体に邪悪な魔力が宿り
動き出した魔物。
痛みを感じる感覚が
にぶいため かなり体力が
高いように感じてしまう。

共通

りゅうき兵

竜特有のしなやかな筋肉を
十分に使った剣技は脅威。
自分より強いものと
戦うとき 本能が刺激され
真の力が発揮される。

共通

リビングスタチュー

魔界の石像に邪悪な魂を
注入して生まれた。
動き出した彼は
満足そうに微笑み
闇の中へと消えた。

共通

バアルゼブブ

強い好奇心を持ったまま
力だけが成長した悪魔。
悪意なき行為は 時に
悪意を含んだ凶行よりも
恐ろしいことがある。

ストーンマン

邪悪な意志の宿る
岩石から生まれた巨人。
闇を絶とうとする
冒険者たちの前に
立ちふさがり続ける。

共通

共通

ブラッドハンド

全体が赤い理由には
諸説あるが そのどれもが
おどろおどろしい魔物。
それだけブラッドハンドが
恐れられている理由だ。

キラーアーマー

冒険者を眠らせた上で
命を狙う邪悪な騎士。
対峙した際は
すばやく踏み込め。
ためらえば 次はない。

共通

共通

テラノライナー

ドラゴンの中でも気が短く
冒険者と見るや暴れだす。
不自然な地響きが
収まらないのは
気がたっている証拠だ。

おにこんぼう

おにこぞうが成長し
恐るべき力を得た姿。
高熱の火炎攻撃や
長い尾でのなぎはらいなど
一騎当千の働きを見せる。

共通

▼スタンダードパック

戦士

ひとくいサーベル

刃そのものが
意志を持った魔物。
全身で斬りつけてくる
攻撃は 剣術とは無縁で
ひたすらに強力。

メタッピー

複雑な構造をした機械鳥。
通常時でも素早いが
さらに呪文を唱えて
素早さを上げてくる
筋金入りのスピード好き。

戦士

戦士

さんぞくウルフ

人家にほど近い場所にアジトを築き 計画的に村々を襲う魔物。言葉が通じるため 人間の悪党と手を組むことも。

戦士

じごくのもんばん

元々は魔界の衛兵を務めていたが その残忍な性格を見込まれ冒険者を狩るべく地上に放たれた悪魔。

魔法使い

みならいあくま

まだ修業を始めたばかりなの弱い悪魔。わずかな魔力がつきるとその大きな目に涙がじわりとにじむ。

魔法使い

マジックフライ

振りまくりんぷんには呪文の力をやわらげる不思議な効果がある。魔法を防ぐベールをつむぎこちらへ向かってくる。

魔法使い

ひとつめピエロ

戦いの場面であっても楽しむことを忘れないおちゃめな魔道士。攻撃に敵きると仲間を応援したす。

魔法使い

フロストギズモ

冷気を含んだ魔力が雲の形状で固まった魔物。力の続く限り吹雪を吐き続ける習性をもつ。

武闘家

どくろあらい

手にしたどくろをアクロバティックに振り回し攻撃する魔物。どくろのストックは常に5~6個あるらしい。

武闘家

ビッグスロース

戦闘に入っても最初はぼうっとしている魔物。自分に危害が及ぶと怒り出し そこから彼の本領発揮となる。

ふゆうじゅ

斬り倒された大木の
無念がこもった魔物。
魔力を含んだ大地に
根っこを銀く突き立てて
力の元を得るという。

僧侶

僧侶

どんぐりベビー

魔物が潜む森から生まれた
コロコロ丸い赤ちゃん。
何をするにも独特の
リズムを刻んでおり
見ている者をなごませる。

僧侶

ピンクモーモン

かみつかれたものは
一様にトラウマになる。
自らの肌えを
隠そうともしない
凶暴な悪魔である。

僧侶

ボーンバット

ドラキー族のなれの果て。
不気味な声を あげながら
洞谷や ダンジョンを
さまよっている。

僧侶

キャタピラー

体を丸めた体当たりの他に
尻尾の針も危険な魔物。
しかしレイモムシが苦手な
冒険者は その大きさに
何よりも驚くだろう。

僧侶

スターキメラ

キメラが成長し
朱色に染まった姿。
放つ炎や癒やしの呪文が
軒並み威力を増しており
自らスターを名乗る。

商人

クックルー

大きな翼と発達した
両足を使って
地表をすばやく移動する。
その首り なき瞳は 同じ
瞳を持つものにひかれる。

商人

あおだけ童子

武術を修めようと
修行中の魔物。
身軽さを生かした
トリッキーな攻撃は
思わず感心してしまう。

ヘルボックル

幼い心と高い魔力が
共存する精霊。
好奇心から攻撃を
しかけてくるため
非常にやっかい。

ごろつき

人間としての知性を捨てて
本能のままに斧を振るう
自ら闇におちた存在。
彼の肉体は暴力のみで
鍛え上げられている。

タコメット

堅いヘルメットを被った
タコの魔物。
自分を犠牲にしてでも
仲間たちを優先するため
その絆は強い。

スキッパー

お気に入りの靴を
見つけるとすぐに
引っ越しをする魔物。
靴の中には
伸びた体が隠れている。

ケセランバセラン

見た目のとおり
あまり 戦いが
好きではない魔物。
味方を献身的に
サポートするのが好き。

びっくりサタン

元気のある小柄な悪魔。
細長い手足を自由に
クネクネさせて踊る姿を
見続けると いつの間にか
こちらも踊っている。

インキュバス

冒険者を眠らせては
その様子を楽しむ魔物。
そのあと無防備な相手を
攻撃する時がまた
たまらないらしい。

がいこつ

巧みな剣さばきが
基本に忠実な魔物。
かつて彼が高名な
剣士だったことを
思わせる。

おおがらす

人家のそばに生息する
不吉の象徴とされる魔物。
しゃれこうべを好むのは
人間たちを威嚇する
ためだという説がある。

ボーンプリズナー

鎖につながれたまま
屍となった恨みから
よみがえった魔物。
新たな姿となった時
足かせさえも武器となる。

マッドフィンガー

朽ちてゆく屍の中で
最後に残った左腕の
わずかな魔力に
反応した魔物の魂が
とりついたもの。

バブルスライム

全身に含んだ毒を濃縮し
弾き飛ばしてくる魔物。
軟体なボディを生かし
壁や天井に張り付いて
突然あらわれることも。

メラリザード

生きている限り体の
奥から新たな炎が
次々にわき上がる幼竜。
常に炎をふき出さないと
体がそれに包まれる。

いたずらもぐら

仲間意識が強く
群れで生息している魔物。
小さないたずらは
笑っていられるが
集団でのいたずらは脅威。

ドラキー

小さな体で宙を舞い
2本の牙でかみつく。
しかし相手が強いとみると
すぐに逃げ出す
おくびょうな一面もある。

おおくちばし

それほど知能は高くないが
闘争心むき出しで
襲いかかってくる魔物。
手数が多いため
こちらが押されやすい。

共通

オニオーン

仲間想いの魔物で
ピンチの際は薬草を使う。
そぼくな見た目と
おっとりした口調から
多くの魔物に好かれる。

共通

モーモン

もふもふした見た目で
人々をあざむき 突如
大口でかみつく悪魔。
見た目だけで判断すると
痛い目を見る代表格だ。

共通

ゆめにゅうどう

夜になると 枕を片手に
現れる不気味な魔物。
眠りの呪文や踊りで
出会った冒険者を
夢の世界へいざなうのだ。

共通

ゴースト

姿を消してそっと近づき
目の前で ばあっと
驚かせるのが好き。
しかし 怒った人々に
追いかけられることも。

共通

おばけキャンドル

頭上の炎の大きさで
感情を表している魔物。
激しく燃えているときは
近づかない方が
身のためだ。

共通

ホイップゴースト

いつも不機嫌な魔物。
だれかれ構わず体を
舐められるからだ。
そんなホイップゴーストも
仲間をペロッとしたいが。

共通

おばけヒトデ

星形の体を器用に使って
直立したり物をつかむ。
全身を回転させての
体当たりは空中での
軌道が読めずやっかい。

共通

ホイミスライム

仲間の傷を癒すことを
一番に考える優しい魔物。
自分を呼ぶ声をきけば
どんな場所であっても
必ず駆けつける。

サーベルきつね

いつもクールに仲間を守る
貴族のような格好をした
キツネの魔物。
退屈なダンスも 同族の
娘たちには大好評らしい。

オーク

するどい槍での攻撃に加え
回復呪文も使いこなす
隙のない魔物。
いろんな種族が集まると
よくリーダーを任される。

リップス

大きな舌でベロベロと
全身を舐めつくしてくる。
何度経験した者でも
鳥肌がたってしまうほど
強烈なインパクトらしい。

ももんじゃ

陽気で警戒心が薄く
冒険者とよく打ち解ける。
こちらが即興で
歌や音楽を披露すると
喜んで踊り出す。

ヘルコンドル

けたたましい鳴き声と共に
はるか上空から
冒険者を狙ってくる怪鳥。
怯えて目を離してしまうと
恰好の餌食となる。

じんめんじゅ

樹齢を重ねた大木が
魔力を授けられ
じんめんじゅとなった。
生い茂る葉には
傷を癒やす効果がある。

おばけキノコ

眠っている姿は大きな
キノコそのものだが
決して触れてはいけない。
彼らはそれを待っており
すぐに胞子を飛ばすのだ。

おむつっこり

懸命に攻撃してくる様子が
踊っているような魔物。
戦闘中にもかかわらず
ほほが緩んでしまう
冒険者は多い。

共通

ナスビナーラ

ひょうきんな見た目から
ひょうきんに踊りだす。
思わずじっと見てしまうが
気をつけないといけない
それが彼らの狙いなのだ。

共通

どくイモムシ

全身から毒の息を
ふき出す魔物。
特に狭い場所で
彼に出会ったら
注意が必要だ。

共通

イエロースックル

集団で行動する機械虫。
疲れることなく行軍し
与えられた命令をこなす。
戦闘の際は 命を惜しまず
相手に向かっていく。

共通

よるのていおう

夜になると我が物顔で
悠然と空を飛ぶ魔物。
なわばり意識が強く
冒険者を見かけると
すぐに襲い掛かってくる。

共通

ブークブック

角笛の音が 響き渡るとき
どこからともなく現れる。
ブークブックの笛の音に
導かれし者は いつもより
大きな力が出せるという。

共通

おおきづち

自分の体よりも大きな
木づちを振り下ろす。
どうせ当たらないと
油断した者は
かんおけ行きとなる。

共通

しにがみ

船上に集団で現れては
冒険者の中から1人
ターゲットを選んで狙う。
確実に死へ誘おうとする
恐るべき魔物。

共通

たけやりへい

仲間同士の結束が固く
戦闘の際はお互いが
お互いを励ましあう。
自慢のたけやりは
手入れが欠かせない。

フレイム

全身が邪悪な炎そのもので
容赦なく炎をあびせかけ
けたたましく笑う。
こちらが弱れば弱るほど
その笑い声は響いていく。

ドロヌーバ

死者の怨念が泥に透徹し
形が定まることなく
動き出した魔物。
そのうめき声は生者を
求める限り続く。

シャドー

悪魔が肉体を失い
影だけになった姿。
かつての記憶は
薄れているが
恨みだけは覚えている。

ダッシュラン

パワフルな両足で
大地をとらえ疾走する。
地響きを伴う走りを
止められるものは
人間にも魔物にもいない。

フェアリードラゴン

か弱き蝶のような姿の
魔物だが 実力は本物。
騙されてはいけない。
彼らは れっきとした
ドラゴンなのだから。

ミケまどう

長い年月を生きた
ねこまどうが転生し
強いチカラを得た個体。
ねこまどうだった頃よりも
魔法の腕が上がっている。

ホークマン

自由自在に空を飛び
こちらの攻撃をかわす。
奴が攻撃するために
急降下してくる時が
刃を浴びせるチャンスだ。

マボレーナ

ピンクモーモンが
可愛さを保ったまま
特殊な成長を遂げた姿。
響く歌声は美しいが
その効果は恐ろしい。

共通

グリゴンダンス

闇の旋律で踊り続ける
呪われしダンサー。
あざ笑うかのように
巧みな踊りで
冒険者の統率を乱す。

共通

ふくまねき

幸せを運んでくる
幸運の魔物。
気まぐれにあらわれては
すぐに去っていき
冒険者を一喜一憂させる。

共通

マドハンド

わずかな魔力が
泥に乗り移った魔物。
片手のみなのは
全身を形成するほどの
魔力がなかったためだ。

共通

ボーンナイト

巧みな馬術で
ランスを突きだしたまま
突進してくる魔物。
反撃か回避かを
ためらうと 危険。

共通

ミミック

宝箱の形状を
精密に模した魔物。
あまりにも命を失う者が
多発したため 発見用の
呪文が開発された。

共通

ゴーレム

土製のレンガを組み合わせ
魔力を注入された人形。
巨大な拳を固めて豪快に
殴りつける攻撃は
単純だが破壊力がある。

共通

からくりだいみょう

多くの兵士を従え
戦場へやってくる将。
ヒートアップすると
指揮もそこそこに
戦線へ駆け出す。

共通

あやしいかげ

影の中に姿を隠し
勇者たちの前に
立ちふさがる魔物。
その正体は
誰にもわからない。

共通

さまようたましい

自分が今
どこにいるのかさえ
理解していない哀しき魂。
冒険者に対しても
何の感情も抱かない。

共通

あらくれチャッピー

荒野の暴れん坊で
考えるよりも先に
全身が動いてしまう。
常に本音で行動するため
意外に好感度は高い。

共通

サイレス

高い知能を持ち 人間を
たやすく手玉に取る。
こちらの呪文を封じた後
大きな足でこちらを
鷲づかみにする。

共通

きとうし

破壊の神の復活に
祈りをささげる神官。
周囲の魔物と息を合わせ
こちらを翻弄するための
やっかいな呪文を唱える。

共通

グール

くさりかけの死体が
魔物化した。
猛毒を含んだツメは
強力だが くさりすぎると
抜け落ちてしまう。

共通

亡者のひとだま

この世に多くの未練を残し
現世をさまよう哀しき魂。
亡者のなすことは
生者をうらやみ闇の底まで
引っ張ってゆくだけだ。

共通

ひくいどり

炎を喰らい生きる怪鳥。
ためしに炎の呪文を
放つと 嬉々として
それにかぶりつく
筋金入りの炎好き。

共通

しにがみのきし

騎士でありながら
大ぶりな斧を好む。
冒険者の間では
彼の赤いシルエットは
恐怖の象徴とされている。

共通

トロル

欲望をむき出しにした
わがままボディな魔物。
巨体の割に脳は小さい。
こちらに気付かず
ぼうっとしていることも。

共通

かげのきし

音もなく忍び寄り
冒険者の首を狙う魔物。
その暗い眼窩（がんか）
からは なんの
表情も読み取れない。

共通

ガメゴン

背中のこうらは
ドラゴンのうろこが
突然変異したもの。
熟練の冒険者でないと
かすり傷すら難しい。

共通

ホロゴースト

正体不明の怪しい影。
死んだ魔物の魂だというが
であれば彼らは死しても
なお 戦いをやめられない
理由があるのだろう。

共通

ブラックルーン

魔界の闇をつかさどる
悪の大神官。
人間の魂を闇の神に
ささげるため 死の呪文を
つむぎながら現れる。

共通

アイアンクック

人間を襲撃することを
念頭に作成された機械鳥。
体内に仕掛けられた
爆薬に火がつく前に
素早く倒さないと危険。

▼解き放たれし力の咆哮

戦士

魔法使い

ウィッチレディ

美しい容姿と高い魔力を
あわせ持つ魔女。
幾多の冒険者を
惑わせ 永遠の闇の中へ
連れ去ったという。

武闘家

はりせんもぐら

柔らかく強度のある
体毛に包まれた魔物。
落ち着きのない性格で
地面を全力で駆ける姿を
たびたび目撃されている。

慣侶

ランドゲーロ

両面で性格が変わる
カエルの魔物。
表面で受けたストレスを
裏面で冷気に変えて
一気に吐き出す。

マッスルウータン

小さい体のほとんどが
筋肉でできている魔物。
ちょこまかした動きは
狙いを定めにくく
その隙に殴ってくる。

商人

さい師

あばれうしどり

怒りのあまり 血気盛んな
ウシと化したトリ。
しばしば 眠った状態で
出現するが 怒りの原因は
夢の中でも忘れていない。

ぐんたいアリ

その名の通り
統率のとれた魔物。
次々に仲間を呼び
有利な状況を作ろうとする
人海戦術をとる。

魔剣士

共通

ビーンファイター

常に半開きの目で
けだるそうな魔物。
頭のてっぺんのつるが
ピンと張っているときは
やる気があるらしい。

モコッキー

もこもこな体毛の上から
強引にマスクを被ったため
これでもかというほど
はみ出した魔物。
自身は気にしていない。

共通

共通

くみひもこぞう

ひもで作った円の中に
顔がある 平面的な魔物。
リーチを自在に変化させる
攻撃は 旅慣れた
冒険者でもやっかい。

むつでエビ

その名の通り
6つの腕を持つ魔物。
それぞれの爪は
切れ味鋭く
冒険者を狙う。

共通

共通

サボテンボール

いつも笑顔で陽気な魔物。
とげに包まれた
自らの体を武器として
戦場をアクティブに
跳ねまわる。

共通

はえおとこ

はえの習性を
色濃く残す魔物。
両手をすりあわせ
こちらをうかがってくる
仕草は腹立たしい。

共通

ふくぶくろ

その中身を目当てに
冒険者たちから
狙われることが多い。
中身を多少落としてでも
逃げるのはそのため。

共通

ボル&ブル

長剣をたずさえた
双子の魔物。
ブルは末っ子のため
何かと無理を頼まれ
不満が溜まっている。

共通

アルミラージ

自慢の角を突き出して
ためらうことなく
突っ込んでくる魔物。
かわいいなんて
言っている暇はない。

共通

キラービッケル

小さい体に ありあまる
元気が詰まった魔物。
彼が戦場にあらわれると
敵味方関係なく
手が抜けない空気になる。

共通

ガーゴイル

高い戦闘能力を持つ悪魔。
高速で飛行できることから
単独での偵察役が多い。
プライドも高い
いっぴきおおかみだ。

魔法使い

樹氷の竜

樹氷から生まれた竜。
雪と氷に閉ざされた世界に
冒険者がやってくることを
好まず その体で締め上げ
体温を一瞬で奪う。

▼不死鳥と大地の命動

しのどれい

死してもなお魔王のために
戦い続ける ドレイ。
手にしたホネに気を取られ
足かせで 転ばされる
被害が多発している。

ベンガルクーン

強力な呪文をあやつる
ネコの魔道士。
間違ってもブニブニの
肉球をさわるために
近づいてはいけない。

エンタシスマン

じっとしていることに
疲れた柱が 魔力を得て
動き出した姿。
高い位置からの
頭を狙った攻撃には注意。

どくやずきん

先端に毒を塗った矢を
常備している魔物。
直撃はさせずとも
かすり傷さえ負わせれば
彼の勝利である。

どぐうせんし

他の魔物とは一線を画す
特徴的な外見をしている。
先へ進むためには 彼らと
バリアの張られた床を
なんとかする必要がある。

おおさそり

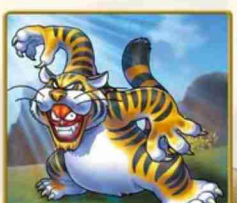
巨大なハサミを持ち
堅い殻に覆われた魔物。
未熟な打撃は弾き返すため
呪文が唱えられなければ
また戦うべきではない。

リザードフライ

必ず集団であらわれては
攻撃呪文を連発する。
それを経験した冒険者は
皆 風のようだったと
口をそろえる。

ヒポせんし

巨大な体に巨大な斧で
武装した勇ましい戦士。
十分にテンションを高め
気合の入った一撃を
防ぎきるのは難しい。



共通

とらおとこ

虎の毛皮を着こんだ
肉体派の魔物。
恐ろしく好戦的なため
彼と目があったら
戦う覚悟を決めよう。

共通

ピクシー

小さな体で武器を持たず
するどい手刀のみで
こちらへ切り込んでくる
正々堂々とした魔物。
こちらも正面から戦おう。

共通

サイおとこ

分厚い皮膚を持ち
少々の呪文はへっちゃら。
効いてないぜアピールを
しながら 巨大な斧を
振り下ろしてくる。

共通

ヒッポキング

歴戦の戦士であり
小隊を率いることも多い。
力まかせなだけでなく
急所をとらえる技術も
持ち合わせている強敵。

共通

アカイライ

素早い動きで
冒険者をほんろうし
呪文をたたき込んでくる。
全身をつかった
くちばし攻撃も強力。

共通

ずしおうまる

安定感のある下半身から
巨大な戦斧を
自在にあやつる魔物。
その渾身の一振りは
多くの者を巻き込む。

共通

まかいじゅ

闇の魔界に生息する
呪われし大樹。
その葉には
魔物のみを蘇生させる
特殊な効果がある。

共通

ダゴン

8本の手足を
ムチのようにしならせて
攻撃してくる。
全ての攻撃を見切るのは
歴戦の武闘家でも難しい。

▼モンスターもりもり物語

戦士

大怨霊マアモン

強欲な人間たちの怨念が
混じり合って実体化した
アクロニア鉱山の怨霊。
ルナナたちの侵入により
目を覚まし 襲いかかる。

武闘家

はねスライム

身体の一部を 羽根の
ように広げて飛ぶ
ホイミスライムの一種。
花のみつ集めて 仲間との
協力を 学んだらしい。

商人

メタルブラザーズ

メタルスライム3兄弟が
戦闘用に合体した姿。
メラを矢継ぎ早に放つ
必殺のメラストームは
家族の連携のたまもの。

共通

ミノーン

木の枝で組んだミノに
ひっそり身を隠す魔物。
恥ずかしがり屋なのだが
表舞台には立ちたい
複雑なココロの持ち主。

共通

スライムファング

鋭いツメで獲物を狙う
攻撃的なスライム。
オレンジ色のたてがみは
他のスライムから
羨望のまなざしを受ける。

共通

ドロル

ヌメヌメした体を
堅い殻が覆っている
カタツムリのような魔物。
動きは遅いが巨大な
毒弾を放つためやっかい。

共通

マヒャドフライ

高速でこちらへ飛来し
マヒャドを唱える魔物。
氷漬けにされる前に
弱点である炎の呪文を
唱えないと危険。

共通

パペットマン

魔物でありながら
多くの踊りを熟知した
ダンスマスター。
彼にとっては戦場も
恰好のダンスホールだ。

エビルマスター

仲間たちを指揮しながら
冒険者を追い詰める魔物。
アメと鞭を心得ており
あの手この手で
魔物たちの心をつかむ。

ベビーゴイル

四つ又に分かれた槍で
くし刺しにしてくる悪魔。
小さな体ですばしっこく
冒険者にまとわりつき
その一撃を狙っている。

ヘルシーサー

かつては聖獣だった
とも いわれる魔物。
長年コントロールしてきた
破壊衝動のタガが外れ
もう誰の声も届かない。

スライムダーク

成長の過程で黒く変色した
炎の呪文を操るスライム。
必殺のスラ・ストライクは
目にもとまらぬ速さで
ターゲットを弾き飛ばす。

ジャックポッター

スロットマシーンを模して
欲望を喰らい続ける魔物。
いったん レバーを倒すと
その命が尽きるまで
遊び続けることになる。

レジェンドウルフ

強大過ぎる力を持つため
世の中に興味が持てず
一日を眠って過ごす幻獣。
眠りを妨げ勝負を挑む者は
怒涛の攻撃にさらされる。

▼勇気の英雄譚

スライムツリー

植物の特性を持つ
変わり種のスライム。
植物らしく日光浴を好み
お気に入りのスポットを
いくつも持っている。

マリンスライム

新天地を求め 海に
適応したスライム。
巻貝をすっぽりかぶり
瞳の色までブルーに
染まっている。

僧侶

おおドラキー

原因は定かではないが
突如巨大化したドラキー。
こうなると移動自体が
立派な攻撃となり
うかつに近づくのは危険。

僧侶

ウイングタイガー

大地をしなやかな体で
空を 大きな翼で 駆ける
陸と空の王者。
さえぎるものは何もなく
いつでも風は彼の味方だ。

占い師

なぞの神官

闇の力を持つ以外は
なぞに包まれた神官。
様々な呪文を唱え
隠し持った大鎌で
容赦なく斬りつける。

魔剣士

デッドエンペラー

かつて栄華を誇った
時代を忘れられず
滅びを拒絶した皇帝。
杖に寄りかかりながらも
深遠な闇の力を持つ。

共通

せみもぐら

土の中からひっそり
攻撃のチャンスを
ねらっている魔物。
身を守ることも多く
堅実な戦法を好む。

共通

ダークスライム

目元に邪悪な模様を
口元には鋭いキバを持つ
闇の力を得たスライム。
その外見は恐怖感を
与えるが 愛嬌も残る。

共通

ピッキー

丸々と太って見えるが
体脂肪率は低く 筋肉が
大きく発達している。
知能も高く 敵以外の者を
襲ったりはしない。

共通

リカント

古の時代から冒険者と
対峙してきた獣人。
呪文に頼ることなく
己の肉体のみで正面から
勝負を挑んでくる。

共通

モコモコじゅう

そのモコモコな毛皮を
駆使して 全身で
ぶつかってくる魔物。
自らの身を その衝撃から
守る役割も果たす。

共通

スカルガルー

手にしたドクロによって
不気味さが際立つ魔物。
彼の呪怨のこもった
ドクロで頭を叩かれると
ときおり混乱してしまう。

共通

オコボルト

小さな体格にマッチした
剣と盾を使いこなす魔物。
非常に怒りっぽいが
仲間との連携は乱さない
意外な冷静さを持つ。

共通

シャドウベビー

愛くるしい外見とは
裏腹に ハンターとしての
素質を十分に備えた魔物。
闇にまぎれ 知らぬ間に
その攻撃で貫かれる。

共通

デスターキー

闇の世界をすみかとし
夜を好む鳥人の魔物。
闇から響く大音声の
おたけびに ひるんだ者は
鋭い刃の餌食となる。

共通

ホーンビートル

堅い殻と巨大な角を持つ
カブトムシのような魔物。
高い防御力で好機を
うかがい 隙をついて
自慢の角で一掃する。

共通

オーガキング

巨大な盾を用いて
冒険者からの攻撃を
一手に引き受ける魔物。
その献身的な行動から
多くの信頼を得ている。

トークンカード

▼ベーシック

ビッグフェイス

大きな盾に身を隠し
素早く斬りつけては
また隠れる魔物。
その戦法は単純だが
なかなか厳がない。

ビサロナイト

主人であるビサロに仕える
実直な魔界の騎士。
一度命令を受ければ
次の指示が出るまで
決して止めようとしない。

▼スタンダードパック

きりかぶこぞう

まだまだ力の弱い
いたずら好きな精霊。
戦いたくないときは
大声でおどろかすと
すぐに逃げていく。

あらくれ

独特の覆面をかぶり
体を鍛えることを
使命とする中年男性。
見た目ほど怖しくなく
多くの街に溶け込む。

ホースデビル

自らの魔力を炎に変えて
こちらへ撃ちだす悪魔。
邪悪に満ちた心の
人間がいることを
興味深く思っている。

ドルマゲスの分身

ドルマゲスが戦闘の際に
発生させた分身。
実体は持たないが
様々な攻撃を繰り出し
冒険者たちを苦しめる。

氷塊

固体となった水。
氷の呪文の効果などを
増幅させるチカラを持つ。
ただの氷のかたまりだが
意外と耐久力がある。

犬

大神官の呪いによって
犬に姿を変えられて
しまった状態。
しかし 何もかもが
終わったわけではない。

テンタコルス

つぶらな瞳を持った
仲間思いの魔物。
骨のない手足は
いろんなダンスには
もってこいだ。

潮風のディーバ

魔物でありながら
自らの歌にすべてをかける
変わった根性の持ち主。
歌い切った後に倒されても
後悔はないらしい。

アビスソルジャー

いなずまを自由に操る
漆黒の暴れん坊。
親分肌で自分をしたう
魔物には よく目をかけて
世話をする。

オオカミ

ガボの母親代わりとして
彼を育て ガボが人間の
姿になった後は共に戦う。
その深い愛情から
彼を背中に乗せ続ける。

ミイラおとこ

長きにわたり さまよい
朽ちるに任せている魔物。
しかしその瞳は怪しい
輝きを放ち まだ生者を
求めているようだ。

▼解き放たれし力の咆哮

アイアンアント

地中から出現してくる
巨大なアリの魔物。
その皮膚は堅く
未熟な攻撃は
はね返してしまう。

モグラの子分

ドン・モグーラの子分として
忠実に仕える魔物。
自分たちにはドンがいると
考えているため
勇気に溢れている。

ネルゲルの配下

冥王ネルゲルの尖兵として
エテーネ村の襲撃にも
参戦したアークデーモン。
口から吐く炎で村を破壊し
時渡りの術を目撃した。

シードッグ

自分の尊敬する
魔物の下につき
海での略奪を繰り返す。
攻撃だけでなく罠も張る
器用さもあわせ持つ。

共通

ネルゲルの配下

冥王ネルゲルの側近として
側に仕えるベリアル。
その戦闘力は ある王国の
軍隊を ひとりで壊滅に
追い込んだほどだという。

共通

バベルボブル

4人の兄弟が1つとなり
力を合わせた姿。
ときおり中で言い争いも
起こるが その実力は
本物である。

共通

ももいろ三姉妹

とびきりチャーミングな
スライム三人娘が
ユニットを組んだ姿。
種族をこえて人気が
出るのも納得できる。

▼不死鳥と大地の命動

魔法使い

マッスルアニマル

戦うために造られ
戦いに生きがいを見つけた
ヒョウ型のモンスター。
彼らの戦いに付き合うと
あとあと面倒なので注意。

武闘家

はさみくわがた

自慢のハサミでこちらを
両断しようと狙う魔物。
ちょうどいい木片を
投げてやると
そちらへ向かっていく。

商人

ヘルガーディアン

異界へ続く扉を守る番人。
彼の手になじんだ鉄球は
抜群の破壊力を持ち
相手が1人でも複数でも
対応できる万能な武器。

占い師

闇のクリスタル

ダークキングによって
召喚されるクリスタル。
直線状にいる敵を
レーザーで攻撃し
一網打尽にする。

▼モンスターもりもり物語

魔法使い

アンデッドマン

魔王に魂を売った兵士が
たどりつく成れの果て。
骨だけの姿だが活力に
満ちており 集団で一斉に
旅人や人家を襲う。

屍騎軍王ゾルデ・影

ゾルデがパープルオーブを
使用して作りだした分身。
剣の腕は実体と同等で
協力技・冥界のいちげきは
絶大な威力を誇る。

▼勇気の英雄譚

ホイミン

人間にあこがれて
人間の手助けを望む
温かい心を持った魔物。
彼を受け入れた戦士への
感謝の想いを持ち続ける。

グリーンドラゴン

体内で毒を生成する
珍しいドラゴン。
毒によって 敵の体力を
うばいながら 持久戦に
持ち込むのが 彼の戦術。

バブリン

口内から 小さな
バブリンを放ち攻撃する
とんでもない魔物。
そこからさらに小さな
バブリンは…出ない。

ブヨンターゲット

攻撃の風圧を読み取り
巧みにかわす魔物。
お腹の模様は
「狙ってみろ」という
自信の証だ。

いばらドラゴン

闇の道化師の力で
いばらから生まれた。
細い体に見合わぬ
タフさを持っており
冒険者を苦しめる。

コンジャラー

知能が飛びぬけて高い
由緒ある魔族の神官。
自らが戦うよりも
周囲に的確な助言を与え
戦況を変えるのが得意。

ダースドラゴン

キースドラゴンと共に
りゅうおうに仕える
凄まじい力を持つ巨竜。
眠りの呪文に落ちた
相手を 業火で包む。

じごくのきし

6本の腕を巧みに操り
人間には真似できない
怒涛の斬撃を放つ魔物。
腕に覚えがある剣士も
手数の多さでは勝てない。

プリズニャン

ネコのように1日を
ほぼ寝て過ごす魔物。
長すぎる舌は口内に
しまえないが そこが
可愛いと評判だ。

特技カード&武器カード

▼ベーシック

戦士
しっぷう突き

かつて 幻の大地を
旅した冒険者が
修練の末 習得した
戦士の特技。
疾風のごとく剣を突く。

戦士
はがねのつるぎ

鋼を鍛えて作られる剣。
城の兵士が標準的に
装備していることも多いが
重量があるため使うには
相応の訓練か経験が必要。

戦士
剣を求めて

バルカドの塔で戦う
闘技者たちが生み出した
戦士の新たな特技。
攻撃の助けとなる
武器を 探し出す。

戦士
きせきのつるぎ

刀身に込められた
呪文の効果によって
斬りつけた際に装備者の
傷を癒やすことができる
大変貴重な剣。

戦士
やいばくだき

かつて 星空の守り人
と呼ばれた冒険者が
修練の末 習得した
戦士の特技。
攻撃と同時に武器を砕く。

魔法使い
メラ

こぶし大の火球を飛ばして
ダメージを与える魔法。
おぼえたては うれしくて
むやみに放ちがちなので
師匠に たしなめられる。

魔法使い
イオ

光の爆発で 広範囲に
ダメージを与える魔法。
使い勝手がよく
弱いモンスターであれば
一網打尽にできる。

武闘家
はやてのリング

装備すると素早さが上がる
羽の飾りがついた指輪。
みかわしの服と合わせて
かっこよさも意識した
身なりに挑戦したい。

魔法使い
メラミ

高熱の火球を飛ばして
ダメージを与える魔法。
日々の鍛練により
この呪文を習得したなら
もはや見習いではない。

武闘家
キラービアス

アクセサリーを模した
護身用の武器。
耳から取り外して
両手に装備することで
2回攻撃が可能となる。

魔法使い
セクシービーム

かつて 呪われし姫君と
旅をした冒険者が
修練の末 習得した
おいろけの特技。
指先からハートを放つ。

僧侶
ホイミ

仲間1人の体力を回復する
おなじみの呪文。
やくそうと 同じくらいの
回復量なので 近所ならば
手ぶらで出かけられる。

魔法使い
メラゾーマ

巨大な火球を飛ばして
ダメージを与える魔法。
メラをすぐに覚えられても
経験に恵まれなければ
この壁は 越えられない。

僧侶
スカラ

守備力を上げ
生存力を高める呪文。
対象は一人なので
狙われそうな味方や
守りたい味方にかけたい。

魔法使い
イオナズン

凄まじい爆発で 広範囲に
ダメージを与える魔法。
敵の群れの中心で
爆発させることで
大きな効果を引き出す。

武闘家
ちからの指輪

力を引き出す指輪。
装備すると攻撃力が上がり
性格が「ちからじまん」に
変わってしまう。
メダルの景品だった。

武闘家
おたけび

かつて 幻の大地を
旅した冒険者が
修練の末 習得した
商人の特技。
大地がゆがむほどの大声。

僧侶
皮肉な笑い

かつて 呪われし姫君と
旅をした冒険者が
修練の末 習得した
カリスマの特技。
口角を上げ含み笑いする。

戦士
パワースナイプ

七つの王国に
迷い込んだククールが
一行と冒険する中で
使っていた 特技。
強烈な一矢を放つ。

商人
商人のそろばん

持ち主の商魂がこもった
味のあるそろばん。
古ければ古いほど
その商人のかけだしからの
歴史が詰まっている。

僧侶
ザオラル

やや不安定ではあるが
死んでしまった仲間を
生き返らせることのできる
蘇生魔法。
教会への寄付金が不要に。

占い師
節制のタロット

大アルカナに含まれる
14番のカード。
杯から杯へと水を移す
うごくせきぞうは
調和と献身を意味する。

僧侶
ザキ

一匹 あるいは ひとりの
息の根を止める死の呪文。
これを使用する敵と
出会ったならば
真っ先に倒しておきたい。

占い師
風の導き

バルカドの塔で戦う
闘技者たちが生み出した
占い師の新たな特技。
敵を吹き飛ばす風の力で
次の一手の手段も得る。

戦士
ショートボウ

非力な者でも
使用できるように
作られた小ぶりな弓。
熟練の射手は
手足のように扱う。

占い師
銀のタロット

武器としても使える
銀で装飾されたタロット。
アッテムト鉱山の
宝箱に入っていた
ミネア専用のアイテム。

商人
超ちからのたね

ごくまれにしか見かけない
ちからのたねの変種。
まれにしか見かけないが
光り輝いているので
違いは すぐに分かる。

占い師
星のタロット

大アルカナに含まれる
17番のカード。
プチプリーストが掲げる
一ツ星と 7つの星は
期待や直感を意味する。

商人
しあわせの巻物

読むと効力を発揮する
魔力の込められた巻物。
読むと 身近なところで
しあわせな出来事が
立て続けに起こる。

占い師
太陽のタロット

大アルカナに含まれる
19番のカード。
太陽の象徴たる
シャイニングが示すのは
祝福と同時に 枯死。

商人
変化の杖

さまざまなものに
姿を変えられる杖。
ポストロールが
サマンオサの王から奪い
王に化けていた。

魔剣士
魔力解放

エルサーゼ王国に
迷い込んだピサロが
一行と冒険する中で
使っていた 特技。
魔力をまとわせ自己強化。

魔剣士
闇への供物

バルカドの塔で戦う
闘技者たちが生み出した
魔剣士の新たな特技。
悪魔に いけにえを捧げ
魔力を得る。

魔剣士
闇の束縛

地中深くに封じられていた
光の女神と対を成す
闇竜シャムダが
使ってきた 特技。
闇のリングで相手を束縛。

魔剣士
いてつくはどう

伝説の大魔王をはじめ
歴代の魔王の多くが
使用した特技。
呪文や特技の効力を
すべて消し去る。

武闘家
武術:飛びげり

バルカドの塔で戦う
闘技者たちが生み出した
武闘家の新たな特技。
空中から蹴りをぶつけて
相手をふらつかせる。

武闘家
武術:ストレートパンチ

バルカドの塔で戦う
闘技者たちが生み出した
武闘家の新たな特技。
こぶしを真っ直ぐに
くり出し 攻撃する。

武闘家
武術:精神統一

バルカドの塔で戦う
闘技者たちが生み出した
武闘家の新たな特技。
次の一手にそなえて
気持ちを集中させる。

商人
道具:ちからのたね

ちからを引き出す成分が
ふくまれていて
口にすると力が上昇。
たくさん貯めて食べれば
一気に 力が上昇。

商人
道具:いのちのきのみ

体力のもとになる成分が
ふくまれていて
食べた者の生命力が上昇。
専門家によれば 食べる
タイミングも重要らしい。

商人
道具:しあわせのたね

しあわせになる成分が
ふくまれていて
食べた者は 結果的に
力も生命力も上昇する。
しあわせの味は甘い。

占い師
審判のタロット

大アルカナに含まれる
20番のカード。
世界の終末をイメージした
絵柄の意味するところは
行き詰まりと 復活。

占い師
運命の輪

大アルカナに含まれる
10番のカード。
エンゼルとデビル…
2匹のスライムが巡る様は
幸運の到来を意味する。

▼スタンダードパック

戦士
はやぶさ斬り

かつて 幻の大地を
旅した冒険者が
修練の末 習得した
戦士の特技。
すばやく二回攻撃

戦士
かばう

かつて 星空の守り人
と呼ばれた冒険者が
修練の末 習得した
戦士の特技。
みがわりで攻撃を受ける。

戦士
しんくう斬り

かつて 幻の大地を
旅した冒険者が
修練の末 習得した
バトルマスターの特技。
竜巻の力を剣に宿す。

戦士
まじん斬り

かつて 幻の大地を
旅した冒険者が
修練の末 習得した
戦士の特技。
魔神のごとく斬り裂く。

魔法使い
ヒャド

小さな氷のやいばで
ダメージを与える魔法。
一年中暑い地方に暮らす
魔法使いは この呪文を
飛ばし 涼をとるという。

戦士
剣の手入れ

バルカドの塔で戦う
闘技者たちが生み出した
戦士の新たな特技。
丹念に手入れすることで
武器の切れ味も増す。

魔法使い
凍てつく大地

バルカドの塔で戦う
闘技者たちが生み出した
魔法使いの新たな特技。
大地に潜む冷気に働きかけ
地上に氷をつくり出す。

戦士
ギガスラッシュ

かつて 幻の大地を
旅した冒険者が
修練の末 習得した
勇者の特技。
最強無比の必殺剣。

魔法使い
早詠みの杖

アストルティアを
旅する冒険者たちが
修練の末 習得した
両手杖の特技。
魔法の詠唱を短くする。

戦士
もろば斬り

かつて 幻の大地を
旅した冒険者が
修練の末 習得した
戦士の特技。
肉を切らせて骨を断つ。

魔法使い
どくばりの一撃

毒蜂の針を模した
暗器による鋭い攻撃。
非力な魔法使いでも
急所を突けば 一撃で
巨人も仕留められる。

戦士
ギガブレイク

かつて 呪われし姫君と
旅をした冒険者が
修練の末 習得した
ゆうきと剣の特技。
紫電が敵を切り裂く。

魔法使い
魔力かくせい

かつて 星空の守り人
と呼ばれた冒険者が
修練の末 習得した
魔法使いの特技。
魔法の威力を高める。

戦士
ジゴスパーク

かつて 幻の大地を
旅した冒険者が
修練の末 習得した
勇者の特技。
地獄のいかずちを呼ぶ。

魔法使い
ヒャダルコ

氷のやいばを複数飛ばし
ダメージを与える魔法。
ヒャダインという
よく似た呪文と
同時期に編み出された。

戦士
雷鳴の剣

雷神が使用していたとの
伝説を持つ剣。
刀身に宿った雷の魔力は
装備者の技量に合わせ
その力を解き放つ。

魔法使い
やまびこのさとり

かつて 星空の守り人
と呼ばれた冒険者が
修練の末 習得した
賢者の奥義。
同じ呪文を二度唱える。

魔法使い
魔力の息吹

アストルティアを
旅する冒険者たちが
修練の末 習得した
魔法使いの特技。
集中して魔力を回復する。

武闘家
武術稽古

バルカドの塔で戦う
闘技者たちが生み出した
武闘家の新たな特技。
稽古で学んだ武術を
本番で発揮する。

魔法使い
ばふばふ

かつて 幻の大地を
旅した冒険者が
修練の末 習得した
遊び人の特技。
相手を うっとりさせる。

武闘家
タイガークロー

かつて 星空の守り人
と呼ばれた冒険者が
修練の末 習得した
ツメの特技。
目にも止まらぬ連続技。

魔法使い
ピンクタイフーン

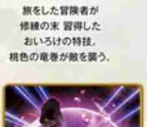
かつて 呪われし姫君と
旅をした冒険者が
修練の末 習得した
おいろけの特技。
桃色の竜巻が敵を襲う。

武闘家
ぶんしんけん

エルサーゼ王国に
迷い込んだアリーナが
一行と冒険する中で
使っていた 特技。
二体の分身を生み出す。

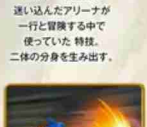
魔法使い
マダンテ

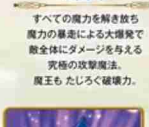
すべての魔力を解き放ち
魔力の暴走による大爆発で
敵全体にダメージを与える
究極の攻撃魔法。
魔王も たじろぐ破壊力。



武闘家
せいけん突き

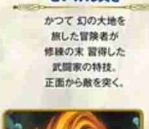
かつて 幻の大地を
旅した冒険者が
修練の末 習得した
武闘家の特技。
正面から敵を突く。





武闘家
きあいため

かつて 幻の大地を
旅した冒険者が
修練の末 習得した
戦士の特技。
大きく息を吸い込む。

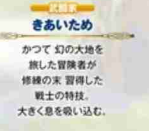


武闘家
まわしげり

かつて 幻の大地を
旅した冒険者が
修練の末 習得した
武闘家の特技。
炎の尾をひくような蹴り。

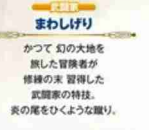
武闘家
あしばらい

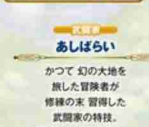
かつて 幻の大地を
旅した冒険者が
修練の末 習得した
武闘家の特技。
足技でバランスを奪う。



武闘家
かいしんの息吹

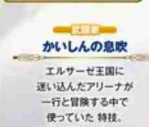
エルサーゼ王国に
迷い込んだアリーナが
一行と冒険する中で
使っていた 特技。
会心率を高める。





武闘家
不撓不屈

かつて 星空の守り人
と呼ばれた冒険者が
修練の末 習得した
武闘家の特技。
困難にも くじけぬ心。



武闘家
閃光烈火拳

モンスター・バトルロード
に参戦したアリーナが
使用する 必殺技。
両手から 巨大な火球を
打ち出して攻撃する。

武闘家
ゴールドフィンガー
かつて 星空の守り人と呼ばれた冒険者が修練の末 習得した ツメの特技。相手の効果を打ち消す。

僧侶
ベホマ
ひん死でも全快するほどに体力を大幅に回復する。悟りを得た僧侶や正統な血筋の勇者だけが習得できる高等呪文。

武闘家
おうごんのつめ
ピラミッドに眠る秘宝。手にした者は王の怒りに触れ外に持ち出すことは不可能とされている。

僧侶
グランドクロス
かつて 幻の大地を旅した冒険者が修練の末 習得したパラディンの特技。天なる神の裁き。

僧侶
天使の守り
アストルティアを旅する冒険者たちが修練の末 習得した僧侶の特技。天使の翼を背に負う。

僧侶
ザラキ
ザキの上位呪文で効果が複数に及ぶ。サントハイム王国の神官が この呪文のスペシャリストだった。

僧侶
ベホイミ
ホイミよりも かなり高度な回復呪文。修行をつんだ僧侶や経験豊かな勇者が唱えたたかいを立て直す。

僧侶
ケイロンの弓
両端に動物の彫刻をかたどった弓。強い治癒の呪文が込められており仲間全体の傷を癒やす。

僧侶
ベホマラー
冒険の仲間全員を回復させる呪文。ひとりずつに 回復呪文をかけている暇がない時など緊急時にも役立つ。

魔人
封印の杖
振ると魔法が飛び特性を封印してしまう杖。トルネコが 初めて迷宮を冒険し始めた頃 手に入れた。

僧侶
ホーリーライト
アストルティアを旅する冒険者たちが修練の末 習得した僧侶の特技。光り輝く風を撃つ。

魔人
成長の果実
エネルギーが詰まった食べた者を強化する実。しかし その効果は胃の中で消化されると解けてしまう。

僧侶
ふしぎなタンバリン
振り鳴らすと味方の闘争心やテンションを高める効果があるタンバリン。錬金釜で作成できた。

魔人
かなしばりの杖
振ると魔法が飛び一定時間動けなくする杖。トルネコが 南の島の迷宮を冒険していた頃 手に入れた。

旅人
バシルーラの枝

振ると魔法が飛び
相手を遠くへ飛ばす杖。
トルネコが 初めて
迷宮を冒険し始めた頃
手に入れた。

占い師
垣間見る未来

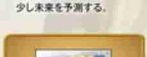
バルカドの塔で戦う
闘技者たちが生み出した
占い師の新たな特技。
水晶玉をのぞきこみ
少し未来を予測する。

旅人
バイキルトの巻物

読むと効力を発揮する
魔力の込められた巻物。
一定時間 範囲内にいる
味方の攻撃力を
上げることができる。

占い師
塔のタロット

大アルカナに含まれる
16番のカード。
ゴーレムから落下する
がいこつたちは 悲劇や
崩壊を意味している。



旅人
いかずちの杖

振ると魔法が飛び
稲妻が敵を打ち倒す杖。
装備して敵を殴ることも
できたが 道具として
使う方が得策だった。

占い師
悪夢の訪れ

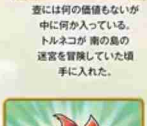
バルカドの塔で戦う
闘技者たちが生み出した
占い師の新たな特技。
悪夢を見せて
相手を妨害する。

旅人
魔法のツボ

壺には何の価値もないが
中に何か入っている。
トルネコが 南の島の
迷宮を冒険していた頃
手に入れた。

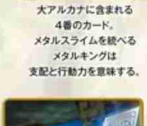
占い師
皇帝のタロット

大アルカナに含まれる
4番のカード。
メタルスライムを統べる
メタルキングは
支配と行動力を意味する。



旅人
覚醒の果実

禁断の実とも呼ばれる
食べた者を強化する実。
しかし その効果は
覚醒状態にある間だけしか
持続しない。

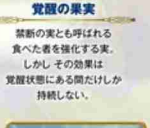


占い師
タロットショット

バルカドの塔で戦う
闘技者たちが生み出した
占い師の新たな特技。
タロットカードを
飛び道具として放つ。

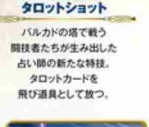
旅人
あらくれ呼び

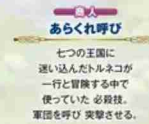
七つの王国に
迷い込んだトルネコが
一行と冒険する中で
使っていた 必殺技。
軍団を呼び 突撃させる。



占い師
暴風雨

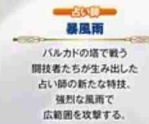
バルカドの塔で戦う
闘技者たちが生み出した
占い師の新たな特技。
強烈な風雨で
広範囲を攻撃する。





旅人
せいぎのそろばん

元々は商売の神様へ
奉納されていたとされる。
聖なる輝きを放ち
邪悪な魔物はその
光の中へ消えていく。



占い師
アルカナバースト

バルカドの塔で戦う
闘技者たちが生み出した
占い師の新たな特技。
タロットの魔力も利用し
相手を撃ち抜く。

占い師
隠者のタロット

大アルカナに含まれる
9番のカード。
ランプを持つリリパットと
後ろに伸びる怪しい影は
変幻自在を意味する。

占い師
悪魔のタロット

大アルカナに含まれる
15番のカード。
2体のベビーサタンを
従えたホーステビルは
誘惑と破滅の象徴。

占い師
天変地異

七つの王国に
迷い込んだミネアが
一行と冒険する中で
使っていた 必殺技。
巨大な隕石が降りそそぐ。

魔剣士
破滅への導き

バルカドの塔で戦う
闘技者たちが生み出した
魔剣士の新たな特技。
強き者を 闇の中へと
引きずり込む。

魔剣士
魔王の眼光

バルカドの塔で戦う
闘技者たちが生み出した
魔剣士の新たな特技。
鋭い眼差しを向け
気力を奪う。

魔剣士
冥府の刃

バルカドの塔で戦う
闘技者たちが生み出した
魔剣士の新たな特技。
冥王ネルゲルの鎌を持たせ
闇のチカラを与える。

魔剣士
地獄の業火

バルカドの塔で戦う
闘技者たちが生み出した
魔剣士の新たな特技。
地獄の炎で
広範囲を焼き尽くす。

魔剣士
裁きの炎

魔族の王ピサロの
発言に出てくる
地獄の火ばしら。
地上へと立ち上り
火柱の渦に巻き込む。

魔剣士
暗黒の闘気

モンスター・バトルロード
に参戦したピサロが
使用する 特技。
闘気のオーラをまとい
自己強化する。

魔剣士
地獄からの呼び声

バルカドの塔で戦う
闘技者たちが生み出した
魔剣士の新たな特技。
地獄の底から
戦死した軍卒を召還する。

魔剣士
漆黒の世界

バルカドの塔で戦う
闘技者たちが生み出した
魔剣士の新たな特技。
一帯を黒き闇に染め
気力と生命力を奪う。

魔剣士
魔界の雷

バルカドの塔で戦う
闘技者たちが生み出した
魔剣士の新たな特技。
魔界の雷を呼び出し
強烈な一撃を放つ。

魔剣士
ダークマター
モンスター・バトルロードに参戦したピサロが使用する 決め技。空間ごと 敵を真っ二つに切り裂く。

魔剣士
進化の秘法
生物の成長の過程を無視し一気に進化させる秘術。魔族の王ピサロが人間に復讐するため用いようとしていた。

戦士
こんぼう
堅い樫の木から削り出した扱いやすい武器。力任せに振り回すのが一番正しい使い方で魔物にも人気がある。

戦士
パパスの剣
グランバニアの鍛冶屋が王家からの発注に対し特別にしつらえた剣。豪華な装飾などは省かれ実用性のみを追求した。

魔剣士
恐怖のツメ
魔王の腕を模したものともされるが 真意は不明。恐ろしい切れ味を誇るがその扱いには十分な注意が必要。

装備
王女の愛
姫を救出した勇者にローラ姫から贈られた愛のこもったアクセサリ。使うと ラダトーム城への歩数を 知らせてくれる。

道具
光の玉
伝説の勇者ロトが大魔王ゾーマとの戦いで使用したと伝わる宝珠。「神は光 魔王は暗闇」とマイラの巫女は言う。

▼解き放たれし力の咆哮

戦士
神速の剣圧
バルカドの塔で戦う闘技者たちが生み出した戦士の新たな特技。鋭く振り抜く剣圧により相手を吹き飛ばす。

戦士
ビッグシールド
かつて 星空の守り人と呼ばれた冒険者が修練の末 習得した盾の特技。盾のガード率を高める。

戦士
孤高の剣技
バルカドの塔で戦う闘技者たちが生み出した戦士の新たな特技。攻守に優れた構えを取り次の一太刀に集中する。

戦士
はじゃのつるぎ
邪悪な存在に対抗するため聖なる炎の力を秘めた剣。魔物との戦闘が激化するなかで 多くの人々の知恵を集め考案された。

魔法使い
らせん打ち
かつて 星空の守り人と呼ばれた冒険者が修練の末 習得したムチの特技。惑わすように鞭をふるう。

魔法使い
まものの呼び笛
さまざまな魔物を呼び出す魔力をもった笛。なんとも形容しがたいふしぎな音色を奏で魔物の登場を演出する。

魔法使い
疾風迅雷
アストルティアを旅する冒険者たちが修練の末 習得したムチの特技。雷を帯びた鞭を打つ。

魔法使い
フローズンリンク
バルカドの塔で戦う
闘技者たちが生み出した
魔法使いの新たな特技。
冷気を伝達し
近くのものを凍らせる。

武闘家
一喝
かつて 星空の守り人
と呼ばれた冒険者が
修練の末 習得した
武闘家の特技。
激しい衝撃波を放つ。

魔法使い
メラガイアー
超巨大な火球を飛ばして
ダメージを与える魔法。
ここまで極めるのは
何か重要な使命のためか。
もはや学ぶことはない。

武闘家
パワーナックル
手に装着し打撃の威力を
飛躍的に向上させる武器。
攻撃時に拳を
傷つけないよう
保護する役割も持つ。

武闘家
めいそう
伝説のまもの使いと旅した
スライムやゴーレムが
修練の末 習得した
モンスターの特技。
心を静め自己回復する。

僧侶
いやしの風
バルカドの塔で戦う
闘技者たちが生み出した
僧侶の新たな特技。
清新な風を送り
味方を元気づける。

武闘家
無念無想
アストルティアを
旅する冒険者たちが
修練の末 習得した
武闘家の特技。
無我の境地で魔力回復。

僧侶
妖精の祝福
バルカドの塔で戦う
闘技者たちが生み出した
僧侶の新たな特技。
妖精たちと踊れ
味方に祝福をもたらす。

僧侶
ニフラム
邪悪なモンスターを
光の彼方へと消し去る
聖なる呪文。
生命力の弱い魔物や
ゾンビに効きやすい。

僧侶
ザオリク
死亡した仲間を確実に
生き返らせる 蘇生魔法。
味方が使う分には心強いが
敵に使用されると
戦闘が長引き 苦戦する。

武闘家
とうこん討ち
かつて 星空の守り人
と呼ばれた冒険者が
修練の末 習得した
バトルマスターの特技。
活を入れる一撃を放つ。

僧侶
福音の杖
大いなる祝福を受けた杖。
傷を癒やす呪文が
永続的にかけられており
多くの冒険者がこの杖に
窮地を救われたと語る。

勇人
しあわせの杖

振ると魔法が飛び
相手を少し強くする杖。
少年ヤンガスが
迷宮を冒険し始めた頃
手に入れた。

勇人
変化の巻物

読むと効力を発揮する
魔力の込められた巻物。
範囲内にいる者を
別の姿へと
化けさせることができる。

勇人
宝の小箱

小さかったとしても
宝箱を見つけたら
テンションが上がる。
中身もステキだったら
なおさら。

勇人
たたかいのドラム

闘争心をかき立てるような
激しい音色のドラム。
この音を聞いたものは
勇敢になり
攻撃に集中できる。

勇人
はがねのそろばん

鋼で作られたそろばんで
4本のトゲを叩きつける
ように使用する。
倒した魔物のゴールド
換算にはもってこいだ。

占い師
つむじかぜ

バルカドの塔で戦う
闘技者たちが生み出した
占い師の新たな特技。
小さな竜巻を発生させ
敵陣に放つ。

占い師
インスピレーション

バルカドの塔で戦う
闘技者たちが生み出した
占い師の新たな特技。
ひらめきを働かせ
戦局を有利に運ぶ。

占い師
魔術師のタロット

大アルカナに含まれる
1番のカード。
奇術を披露する
ねこまどうたちは
才能と創造を意味する。

占い師
愚者のタロット

大アルカナに含まれる
0番のカード。
旅に出るスライムの姿が
無垢を象徴するかたちで
描かれている。

魔剣士
邪神の呪い

バルカドの塔で戦う
闘技者たちが生み出した
魔剣士の新たな特技。
邪神のチカラを借り受け
呪いの霧を放つ。

魔剣士
魔力の泉

バルカドの塔で戦う
闘技者たちが生み出した
魔剣士の新たな特技。
地下のあやしい泉から
互いに魔力を汲みとる。

魔剣士
魔王の号令

バルカドの塔で戦う
闘技者たちが生み出した
魔剣士の新たな特技。
魔王の名の下に
互いの軍卒を召喚する。

魔剣士
増幅する闇
バルカドの塔で戦う
闘技者たちが生み出した
魔剣士の新たな特技。
闇の魔力の装置で
手腕を強化する。

戦士
おしゃれなバンダナ
流行の色に染め上げた
小粋なバンダナ。
頭に巻いて
おしゃれを楽しむための
マストアイテム。

武具
ルドマンからの贈り物
大富豪ルドマンの娘と
結婚した場合
行く先々で 彼からの
プレゼントを受け取る
ことができた。

戦士
さんぞくのサーベル
大量に作られた後
それぞれの持ち主が
独自の改良を施している。
湾曲した広い刃の
切れ味は鋭い。

▼不死鳥と大地の命動

戦士
かえん斬り
かつて 幻の大地を
旅した冒険者が
修練の末 習得した
魔法戦士の特技。
火炎を帯びた剣で攻撃。

魔法使い
暴走魔法陣
アストルティアを
旅する冒険者たちが
修練の末 習得した
両手杖の特技。
魔法陣をつくり出す。

戦士
剣神の領域
バルカドの塔で戦う
闘技者たちが生み出した
戦士の新たな特技。
剣の加護により
刃の紋章をつくり出す。

魔法使い
ヒップアタック
かつて 呪われし姫君と
旅をした冒険者が
修練の末 習得した
おいろけの特技。
お尻から体当たりする。

戦士
凌駕する力
バルカドの塔で戦う
闘技者たちが生み出した
戦士の新たな特技。
闘気を付与した相手の
戦闘力を高める。

魔法使い
投げキッス
かつて 呪われし姫君と
旅をした冒険者が
修練の末 習得した
おいろけの特技。
思わせぶりな 愛情表現。

魔法使い
クロックチャージ
アストルティアを
旅する冒険者たちが
修練の末 習得した
魔法戦士の特技。
チャージタイムを短縮。

僧侶
スピリットリンク
バルカドの塔で戦う
闘技者たちが生み出した
僧侶の新たな特技。
神に祈りをささげ
祝福の聖域をつくり出す。

武闘家
無鉄砲な作戦
バルカドの塔で戦う
闘技者たちが生み出した
武闘家の新たな特技。
互いの陣形を崩して
相手をかく乱する。

僧侶
聖銀のレイピア
清められた銀で作られた
聖なるレイピア。
シンプルながら気品のある
デザインで 悪魔祓いには
うってつけである。

武闘家
稽古相手
バルカドの塔で戦う
闘技者たちが生み出した
武闘家の新たな特技。
鍛錬の日々を思い出し
稽古した相手を呼び出す。

商人
てんばつの杖
振ると魔法が飛び
相手に天罰を与える杖。
天の怒りが降りそそぎ
風属性のダメージで
敵を攻撃する。

武闘家
背水の陣
バルカドの塔で戦う
闘技者たちが生み出した
武闘家の新たな特技。
前進あるのみの覚悟で
すべる床をつくり出す。

商人
たからのにおい
導かれし者の一人が
冒険の途中で習得した
商人の特技。
するどい嗅覚をきかせて
宝箱をさがし出す。

武闘家
シルバークロー
刃の部分に銀を使用した
鈍く光る爪。
熟練者が使えば
鉄や鋼を容易に切り裂き
貫通させることもできる。

商人
分裂の杖
振ると魔法が飛び
相手を分裂させる杖。
トルネコが 初めて
迷宮を冒険し始めた頃
手に入れた。

僧侶
いやしの雨
かつて 星空の守り人
と呼ばれた冒険者が
修練の末 習得した
賢者の特技。
付近に回復の雨を降らす。

商人
まほうのそろばん
旅の商人用に開発され
戦闘と商売の両立のため
広く用いられた。
これで弾いた数字は
不思議と忘れないという。

僧侶
冥界の霧
絶海の孤島で仲間になった
モンスターたちが
習得した 特技。
回復技がダメージに変わる
霧を展開する。

占い師
運命の分岐点
バルカドの塔で戦う
闘技者たちが生み出した
占い師の新たな特技。
水晶玉の魔力を用いて
天啓の神域をつくり出す。

占い師
定められし未来

バルカドの塔で戦う
闘技者たちが生み出した
占い師の新たな特技。
運命の強制力によって
現在の状況を打破する。

魔剣士
ソウルイーター

バルカドの塔で戦う
闘技者たちが生み出した
魔剣士の新たな特技。
味方の魂を吸い取り
自身の力とする。

魔剣士
魔剣士の剣印

星の大武道会にて
最果ての闘技場に
登場した 魔剣士ビサロが
使ってきた 特技。
ターゲット状態にする。

魔剣士
魔界の磁場

星の大武道会にて
最果ての闘技場に
登場した 魔剣士ビサロが
使ってきた 特技。
道具の使用ができなくなる。

占い師
タロットシャッフル

七つの王国に
迷い込んだミネアが
一行と冒険する中で
使っていた 特技。
タロットカードを放つ。

占い師
戦車のタロット

大アルカナに含まれる
7番のカード。
1体のキラーマシンと
2体の同機の影は
征服と突破力の象徴。

占い師
幸運の導き手

バルカドの塔で戦う
闘技者たちが生み出した
占い師の新たな特技。
敵に手の内をさらし
味方に幸運を呼び寄せる。

魔剣士
邪悪な衝撃波

バルカドの塔で戦う
闘技者たちが生み出した
魔剣士の新たな特技。
邪悪な波動を放ち
バリア床をつくり出す。

武具
シルバーオーブ

ラーミア復活のために
必要な 銀色に輝く宝玉。
ネクロゴンドのほこらに
たどり着いた 勇者ロトが
賢者から もらい受けた。

武具
レッドオーブ

ラーミア復活のために
必要な 赤色に輝く宝玉。
海賊の家の隠し階段を
下った先の宝箱の中から
勇者ロトが発見した。

武具
イエローオーブ

ラーミア復活のために
必要な 黄色に輝く宝玉。
勇者ロトと共に冒険し
夢のために別れた商人が
購入し ロトにゆずった。

武具
パープルオーブ

ラーミア復活のために
必要な 紫色に輝く宝玉。
やまたのおろちを退治した
勇者ロトが つづらの
中から 手に入れた。

共通
ブルーオーブ

ラーミア復活のために
必要な 青色に輝く宝玉。
ちきゅうのへその
試練に挑んだ 冒険者が
その奥地で手に入れた。

共通
グリーンオーブ

ラーミア復活のために
必要な 緑色に輝く宝玉。
滅びの村 テドンで
牢獄の囚人から
勇者ロトに託された。

▼モンスターもりもり物語

戦士
剣の錬成

バルカドの塔で戦う
闘技者たちが生み出した
戦士の新たな特技。
戦闘中に壊れた武器を
より強くして 再生する。

戦士
じごくのサーベル

魔界の鍛冶にのみ製法が
伝わる細身のサーベル。
その刀身は 他者の命を
吸い取ることで 輝きを
増していくという…。

戦士
背水のかまえ

かつて ロトゼタシアを
旅した冒険者が
修練の末 習得した
ヤリの特技。
反撃のため守備を捨てる。

戦士
剣豪の闘志

バルカドの塔で戦う
闘技者たちが生み出した
戦士の新たな特技。
心に 闘志をみなぎらせ
攻撃力を高める。

魔法使い
まほうの小ビン

体にふりかけると
魔力を回復できる
液体のつまった小ビン。
まほうのせいすいと
成分は ほぼ同じ。

魔法使い
ルカナン

複数の敵の守備力を
下げることができる呪文。
せっかく守備力を下げても
次の攻撃につなげないと
意味はない。

魔法使い
スライム呼び

バルカドの塔で戦う
闘技者たちが生み出した
魔法使いの新たな特技。
混みきった声で
スライムを呼び寄せる。

魔法使い
スライムの心

スライムの気持ちになれる
憧りのオーラ。
たまにスライムが落とす。
これを持っている者は
スライムに転職できる。

魔法使い 魔力の奔流

バルカドの塔で戦う
闘技者たちが生み出した
魔法使いの新たな特技。
勢いある流れに乗せて
魔力を供給する。

武闘家 スライムフィーバー

バルカドの塔で戦う
闘技者たちが生み出した
武闘家の新たな特技。
興奮した スライムたちが
大勢で はしゃぐ。

武闘家 必中拳

アストルティアを
旅する冒険者たちが
修練の末 習得した
ツメの特技。
狙いを定め攻撃を当てる。

武闘家 スライムホイッスル

バルカドの塔で戦う
闘技者たちが生み出した
武闘家の新たな特技。
呼笛を吹き スライム系の
モンスターを呼ぶ。

武闘家 せいけん爆撃

アストルティアを
旅する冒険者たちが
修練の末 習得した
格闘の特技。
せいけん突きの強化版。

武闘家 いしのツメ

鋭くけずった石を
左右に取りつけたツメ。
それほど強度はないが
扱いの難しくない
基本的な武器。

僧侶 スクルト

複数の味方の守備力を
上げる 呪文。
味方にかける呪文は
ミスしないという意味でも
堅実な魔法。

僧侶 竜のうろこ

炎をも防ぐ 堅牢な
ドラゴンのうろこの一片。
アレフガルドの各地で
装飾品に加工された物が
売られていた。

僧侶 精霊の矢

かつて 呪われし姫君と
旅をした冒険者が
修練の末 習得した
弓の特技。
矢を放ち魔力を吸い取る。

僧侶 しっぷうのレイピア

ほとんど重さを感じない
風のように軽いレイピア。
熟練者が手にした際の
その突きの鋭さは
まばたきを許さない。

僧侶

冷たい笑み

かつて 呪われし姫君と
旅をした冒険者が
修練の末 習得した
カリスマの特技。
場の空気が一変する。

商人

メタルの巻物

読むと効力を発揮する
魔力の込められた巻物。
メタルと関連の深い
モンスターや武器を
呼び寄せる。

商人

覚醒の巻物

読むと効力を発揮する
魔力の込められた巻物。
読んだ者を 覚醒状態にし
限られた時間だが
能力を 超強化する。

商人

痛みわけの杖

敵と味方が 平等に
ダメージを受ける杖。
トルネコが 南の島の
迷宮を冒険していた頃
手に入れた。

商人

スペクタクルショー

バルカドの塔で戦う
闘技者たちが生み出した
商人の新たな特技。
硬質な体をもつ者へと
変身させる 見事な奇術。

商人

メタルのそろばん

メタルスライムの形状を
模した 頑丈なそろばん。
明朗会計をうたう商人が
信用を表すシンボルとして
特注したのが始まり。

占い師

魂の写し身

バルカドの塔で戦う
闘技者たちが生み出した
占い師の新たな特技。
妖しい鏡に映した者の
複製を創り出す。

占い師

竜の逆鱗

バルカドの塔で戦う
闘技者たちが生み出した
占い師の新たな特技。
竜の怒りのエネルギーを
ぶつけて攻撃。

占い師

力のタロット

大アルカナに含まれる
8番のカード。
キングレオの雄叫びは
潜在能力が爆発するさまを
描いたもの。

占い師

竜の胎動

バルカドの塔で戦う
闘技者たちが生み出した
占い師の新たな特技。
ドラゴンの卵をふ化させて
新たな仲間とする。

魔剣士

死への誘い

バルカドの塔で戦う
闘技者たちが生み出した
魔剣士の新たな特技。
力なき者に 引導を渡し
死の世界へ送る。

魔剣士

冥府の門

バルカドの塔で戦う
闘技者たちが生み出した
魔剣士の新たな特技。
黄泉の国からゾンビ系の
モンスターを召喚する。

魔剣士
猛毒の霧

かつて 幻の大地を
旅した冒険者が
修練の末 習得した
レンジャーの特技。
強い毒を まき散らす。

魔剣士
死者の魂

バルカドの塔で戦う
闘技者たちが生み出した
魔剣士の新たな特技。
墓地に眠るゾンビの魂に
呼びかけ 力を借りる。

魔剣士
亡者の執念

バルカドの塔で戦う
闘技者たちが生み出した
魔剣士の新たな特技。
配下の者たちに 戦いへの
執着心を 植え付ける。

竜牧
竜戦士の装具

「かぶと」「よろい」
「こて」「ズボン」
「ブーツ」の装備一式。
友情の証として
グレイナルから授かった。

人気
エッチな本

表紙には投げキッスをする
セクシーなバニーが
描かれているが
裏表紙で バニーの
しっぽを確認できる。

占い師
てふだを ふやしたい

バルカドの塔で戦う
闘技者が しんりゅうに
託す願い事の ひとつ。
選択肢を増やすことは
勝利への近道。

占い師
ドラゴンを だしやすく したい

バルカドの塔で戦う
闘技者が しんりゅうに
託す願い事の ひとつ。
相手の不意を突く
急襲をしかけられる。

占い師
ドラゴンを つよくしたい

バルカドの塔で戦う
闘技者が しんりゅうに
託す願い事の ひとつ。
しごく単純な
パワーへの憧れ。

占い師
エッチな ほんが よみたい

バルカドの塔で戦う
闘技者が しんりゅうに
託す願い事の ひとつ。
年頃の男の子の
純粋な夢。

人気
うまのふん

基本的には使い道のない
名もなき馬の 大便。
ほのかに香る…。
軽率に使ったりは
しない方がよい。

▼勇気の英雄譚

戦士
やいばのボディ

体中が ケガで覆われた
魔物から 着想を得て
生み出された特技。
攻撃されても一矢報いる
不屈の精神が備える。

戦士
突撃命令

アラハギーロの格闘場に
出場した仲間モンスターや
一部の敵が使用した特技。
全員が突撃体勢に入り
一気に勝負を決める。

戦士
大ぼうぎょ
かつて 幻の大地を
旅した冒険者が
修練の末 習得した
レンジャーの特技。
全ての攻撃にそなえる。

魔法使い
マヒャデドス
上空に巨大な氷塊を
出現させ その下にいる
対象へ叩きつける。
そのまま地面に氷柱が
立ち昇るほどの威力。

戦士
かばうの心得
アストルティアを
旅する冒険者たちが
修練の末 習得した
戦士の特技。
新たな守りの力を得る。

武闘家
モリーもりもり
かつて 呪われし姫君と
旅をしたモリーが
長年の経験から習得した
魔物を引きつける特技。
その存在は正にカリスマ。

戦士
はやぶさの剣
羽根のように軽い金属で
造られており 連続で
斬りつけられる剣。
装備者の力や技量で
大きく価値が変わる。

武闘家
せんとうからはずす
バルカドの塔で戦う
闘技者たちが生み出した
武闘家の新たな特技。
戦術的な判断で 一時的に
前線から離脱させる。

魔法使い
ラリホー
強制的に 眠りに誘う
基礎的な補助呪文。
しかし戦闘中に眠ると
無防備になるため
補助とはいえ かなり強力。

武闘家
はげしいおたけび
アストルティアに
巣くう 強力な魔物が
使用した特技。
耳をつんざくほどの大声で
衝撃と恐怖を与える。

魔法使い
スキルチャージ
バルカドの塔で戦う
闘技者たちが生み出した
魔法使いの新たな特技。
スキルブーストを加速させ
潜在能力をより引き出す。

魔法使い
アイスフォース
かつて 星空の守り人
と呼ばれた冒険者が
修練の末 習得した
魔法戦士の特技。
氷の力を味方につける。

魔法使い
ヒャドの極意
仲間モンスターになった
プリズニャンが
習得できる固有スキル。
新たな極意を会得する際の
努力は常に地道なもの。

武闘家
心頭滅却
かつて 星空の守り人
と呼ばれた冒険者が
修練の末 習得した
武闘家の特技。
心の雑念を捨て去る。

武闘家
古武道のツメ

かつて武道の達人が
愛用したとされるツメ。
正しい鍛錬を積めば
磨いた武術の威力を
格段に高めてくれる。

商人
祈りの巻物

読むと効果を発揮する
魔力の込められた巻物。
祈りは言霊となって
それを聞く者の耳に
覚醒をうながすよう響く。

職位
ニードルショット

かつて 呪われし姫君と
旅をした冒険者が
修練の末 習得した
弓の特技。
急所を狙う渾身の一射。

商人
超しあわせの杖

しあわせの杖をさらに
ゴージャスに強化した杖。
味方全員に力を与え
戦況を一変させるほどの
大規模な効果を及ぼす。

職位
せいれいのうた

かつて 幻の大地を
旅した冒険者が
修練の末 習得した
スーパースターの特技。
魂へ届ける祈りの歌声。

商人
大砲の壺

弾以外のアイテムも
撃ち出す壺の一種。
トルネコが 南の島の
迷宮を冒険していた頃
手に入れた。

職位
エロスの弓

キューピッドの名を
冠する オシャレな弓。
ハートの装飾が施され
手にするだけで不思議と
気分が高揚する。

商人
大風の巻物

読むと効果を発揮する
魔力の込められた巻物。
強風が吹き荒れて
敵を遠くへ飛ばし
新たな力を運んでくる。

商人
豪商のそろばん

実用性を損なわない
限界まで 装飾された
超高級なそろばん。
これを手にした商人は
一流の仲間入りだ。

職位
天使の眼差し

かつて 呪われし姫君と
旅をした冒険者が
修練の末 習得した
カリスマの特技。
清明な輝きの視線。

占い師
バルーンコール

バルカドの塔で戦う
闘技者たちが生み出した
占い師の新たな特技。
風船型の魔物を
戦場に呼び寄せる。

占い師
神託の門

バルカドの塔で戦う
闘技者たちが生み出した
占い師の新たな特技。
さらなる高みへ導く
使者が訪れる。

占い師
運命の導き

バルカドの塔で戦う
闘技者たちが生み出した
占い師の新たな特技。
共に戦うことを誓った
仲間が駆けつける。

占い師
タロットフォーチュン

バルカドの塔で戦う
闘技者たちが生み出した
占い師の新たな特技。
タロットの力を解き放ち
高位の竜を召喚する。

占い師
召竜の儀式

バルカドの塔で戦う
闘技者たちが生み出した
占い師の新たな特技。
竜の宝珠の力を使い
ドラゴン族を呼び寄せる。

魔剣士
闇の加護

バルカドの塔で戦う
闘技者たちが生み出した
魔剣士の新たな特技。
闇のオーラに包まれ
強力な加護を得る。

魔剣士
魔力の継承

バルカドの塔で戦う
闘技者たちが生み出した
魔剣士の新たな特技。
しもべの命が散る際に
その霊力を受け継ぐ。

魔剣士
魔剣一閃

ピサロが 最果ての
闘技場で戦った際に
使っていた特技。
自らの剣に魔力を込めて
するどく切り裂く。

魔剣士
終焉の波動

ネルセンの最終試練にて
絶望の巨人と混沌の巨人が
連携して放った特技。
この波動に飲まれたものは
肉体と精神に痛手を負う。

魔法使い
神鳥の杖

トロデーン城の一室にて
厳重に封じられていた杖。
長い年月の中で 杖に
秘められた真実が風化し
大いなる悲劇が起こった。

僧侶
ゲントの杖

ゲントの民に伝わる
癒やしの力を秘めた杖。
多くの激戦をくぐりぬけ
これまでに治癒した傷は
数えきれないほどだ。

COLUMN

特別なイラストのカード その2

本書の特典となっているプレミアムレジェンドレアカード「りゅうおう」と、その変身後の姿である「竜王」は、どちらも藤原カムイ先生の描き下ろし。ここでは、そのイラストをカード枠の外側までお見せしよう。

りゅうおう

竜王

巻末特集

カードデータ

ここでは、ベーシックカードから第5弾カードパック「勇気の英雄譚」までの864種すべてのカードのデータを職業別に掲載していく。デッキを組むときは、カード効果の"逆引き(P.205)"も確認しよう。

カードデータ・逆引きの見かた

カードデータ

カテゴリ[1]	カード名[2]	コスト[3]	攻撃力[4]	HP/使用回数[5]	★[6]	系統[7]	パック[8]	効果[9]	ページ[10]
トークン	カメレオン[2]	1	2	2	2	ゾンビ	4	味方リーダーが攻撃する度、攻撃[9]	107
	ことだまつかい	1	2	2	2	ゾンビ	4	死亡時：お互いのリーダーに2ダメージ	107
	エビルスピリッツ	2	2	3	1	ゾンビ	5	ステルス。このユニットの攻撃は味方リーダーの攻撃としても扱う	136
	ズッキーニャ	2	2	2	1	—	3	召喚時：召喚されたマスの地形を聖の祝塁に変える。この効果で地形の上書きはできない	131

逆引き

[11]	[2]	[5]	カード名[3]	カテゴリ[6]	系統[7]
			しにがみき	ユニット	ゾンビ
	8	3	黒騎士レオコーン	ユニット	ゾンビ
魔法使い	3	1	セクシービーム	特技	—

[1] カテゴリ
カードのカテゴリ。

[2] カード名
カードの名称。[トークン]と表記のあるものは、「トークンカード」であることを表す。

[3] コスト
そのカードを使用するときに必要なMPコスト。

[4] 攻撃力
そのカードの攻撃力。

[5] HP／使用回数
「ユニットカード」の場合はそのカードのHP、「武器カード」の場合はそのカードの使用回数を表す。

[6] ★
そのカードのレアリティ。0は「ノーマルカード」、1は「レアカード」、2は「スーパーレアカード」、3は「レジェンドレアカード」であることを表す。

[7] 系統
ユニットの系統。

[8] パック
そのカードを入手できるパック。1は「スタンダードパック」、2は「解き放たれし力の咆哮」、3は「不死鳥と大地の命動」、4は「モンスターもりもり物語(ストーリー)」5は「勇気の英雄譚」であることを表す。また、0は「ベーシックカード」であることを表し、チュートリアル終了時やトレーニングのクリア報酬で入手できる。

[9] 効果
カードの持つ効果。オレンジ色の文字は、P.031を参照。

[10] ページ
そのカードのイラストが記載されているページ。

[11] 職業
そのカードを使用できる職業。共通の場合は、すべての職業で使用できる。

カードデータ

戦士のカード一覧（オレンジ色の効果の詳細は、P.031を参照）

カテゴリ	カード名	コスト	攻撃力	HP／使用回数	★	系統	パック	効果	ページ
ユニット	カメレオンマン	1	1	2	0	—	ペ	味方リーダーが攻撃する度、攻撃力+1	139
	ことだまつかい	1	2	2	2	ゾンビ	4	死亡時：お互いのリーダーに2ダメージ	107
	エビルスピリッツ	2	2	3	1	ゾンビ	5	ステルス。このユニットの攻撃は味方リーダーの攻撃としても扱う	136
	ズッキーニャ	2	2	2	1	—	3	召喚時：召喚されたマスの地形を刃の教室に変える。この効果で地形の上書きはできない	131
	とうろうへい	2	3	1	1	—	ペ	召喚時：このターン中、味方リーダーの攻撃力+1	118
	ひとくいサーベル	2	3	2	0	—	1	味方リーダーの攻撃で敵ユニットを倒す度、敵リーダーに1ダメージ	142
	ブラッドソード	2	2	2	2	—	5	死亡時：味方ヒーローがいる場合、自分のデッキからコスト2以下の武器を装備する	112
	ホイミン[ト]（※1）	2	1	3	2	スライム	5	自分のターン終了時、ダメージを受けている他の味方1体のHPを3回復。自分の場にライアンがいる間、ホイミンはダメージを受けない	165
	メタッピー	2	2	3	0	—	5	テンションリンク：このターン中、味方リーダーが受けるダメージ−3	142
	アイアンクック	3	2	4	0	—	2	召喚時：次の自分のターン開始時まで、味方リーダーが受けるダメージ−1。スキルブースト：受けるダメージ−1	153
	おにこぞう	3	2	2	2	—	1	自分のターン開始時、このユニットが前列にいる場合、7／7　おにこんぼうに変身する	090
	ガスト	3	2	4	1	—	4	パワフルバッジ：ゾンビ系の味方ユニットのHP+1	134
	パワリカン	3	3	2	1	—	5	召喚時：味方ヒーローがいる場合、装備中の武器を+1／+1	136
	ブラウニー	3	1	4	1	—	1	味方リーダーの攻撃で敵ユニットを倒す度、攻撃力+2	120
	ぼうれい剣士	3	5	1	1	ゾンビ	ペ	死亡時：前後にいる味方ユニットの攻撃力+2	118
	くびかりぞく	4	4	4	1	—	2	味方リーダーの攻撃で敵ユニットを倒す度、味方リーダーのテンション+1	128
	グレイグ	4	5	3	3	冒険者	3	におうだち。召喚時：次の相手のターン中、このユニットが受けるダメージは1になる	065
	サタンメイル	4	4	4	2	—	3	召喚時：味方1マスの地形を刃の教室に変える。この効果で地形の上書きはできない	102
	さんぞくウルフ	4	5	4	0	—	1	味方リーダーの攻撃で敵ユニットを倒す度、敵リーダーに2ダメージ	143
	しごくのもんばん	4	4	4	0	—	1	召喚時：敵ユニット1体をこのユニットの正面に移動させる	143
	ゾンビマスター	4	5	4	1	—	4	召喚時：ゾンビ系の味方ユニット1体に「死亡時：このカードを手札に加える」を付与する	134
	たてまじん	4	3	6	1	—	1	前列にいる場合、味方リーダーが受けるダメージ−1	120
	オクトセントリー	5	5	5	1	—	2	貫通。味方リーダーの攻撃で敵ユニットを倒す度、味方リーダーのHPを3回復	128
	しにがみきぞく	5	4	5	1	ゾンビ	1	貫通。召喚時：味方リーダーのHPが15以下の場合、速攻を得る	121
	ドラゴンソルジャー	5	3	5	2	ドラゴン	1	対戦中に味方リーダーが攻撃した回数分攻撃力+1	090
	ネクロバルサ	5	4	5	1	—	3	召喚時：味方リーダーの攻撃力が4以上ある場合、武器の耐久力を+2する	131
	バハス	5	4	4	3	冒険者	1	死亡時：4　2のバハスの剣を装備する	042
	ヘルオーディン	5	4	5	2	ゾンビ	4	におうだち。パワフルバッジ：ゾンビ系の味方ユニットは貫通を得る	107
	ボーンファイター	5	4	6	2	ゾンビ	2	召喚時：自分のデッキと手札にある武器カードのコスト−1	097
	アトラス	6	4	7	3	—	1	攻撃時：このターン中、味方リーダーの攻撃力分攻撃力が上がる	042
	牙王ゴースネル	6	5	6	2	—	3	召喚時：味方リーダーの攻撃力が4以上ある場合、正面にいる全ての敵ユニットに4ダメージ	102
	からくりじょうぐん	6	5	5	2	—	1	召喚時：味方リーダーが装備中の武器を+1／+1	090
	ダークランサー	6	5	6	2	スライム	2	貫通を持つ他の全ての味方の攻撃力+1。スキルブースト：味方の攻撃力+1	097
	デビルアーマー	6	7	6	2	—	5	召喚時：味方ヒーローがいる場合、手札にあるランダムな武器を装備する	112
	大臣マアモン	7	6	2	0	ゾンビ	4	対戦中に死亡したゾンビ系の味方ユニットの数だけコスト−1	158
	黒騎士レオコーン	8	4	8	3	ゾンビ	4	パワフルバッジ：ゾンビ系の味方ユニットは速攻を得る	071
	デュラン	8	6	8	3	—	2	におうだち。自分のターン中、味方リーダーは攻撃力+2を得る。味方リーダーのHPが15以下の場合、代わりに攻撃力+4を得る	059
	ライアン	9	3	7	3	冒険者	5	貫通。召喚時：前列に召喚した場合、ホイミンを後ろに出す。対戦中に味方リーダーが攻撃した回数分、コスト−1	079
特技	青水のかまえ	0	—	—	0	—	4	味方リーダーのHPを15になるまで減らす	181
	やいばのボディ	0	—	—	1	—	5	必殺技。この対戦の間、味方リーダーが敵に攻撃された場合、1ダメージ反撃をする	184
	かばう	1	—	—	1	—	1	次の自分のターンが開始するまで、相手はリーダーにしか攻撃できない	169
	剣を求めて	1	—	—	1	—	ペ	自分のデッキから武器カードを1枚引く	166
	しっぷうの突き	1	—	—	0	—	ペ	ユニット1体に1ダメージ、そのユニットが既にダメージを受けている場合、代わりに3ダメージ	166
	神速の剣圧	1	—	—	0	—	2	おうえん。ユニット1体を1マス下に移動させる	175
	はやぶさ斬り	1	—	—	0	—	1	ユニット1体に1ダメージを2回与える	169
	かえん斬り	2	—	—	0	—	3	ユニット1体に味方リーダーの攻撃力と同じダメージを与える	178
	かばうの心得	2	—	—	0	—	5	この対戦中、自分の「かばう」の効果が発動している間、自分の受けるダメージが1減る。「かばう」を1枚手札に加える	185
	剣神の領域	2	—	—	2	—	3	指定のマスの地形を刃の教室に変える。自分のデッキから武器カードを1枚引く	178
	しんくう斬り	2	—	—	0	—	1	ユニット1体に2ダメージを与える。上下にいるユニットに1ダメージずつ与える	169
	大ぼうぎょ	2	—	—	0	—	5	ユニット1体を+2　+2。味方リーダーのHPが15以下の場合、さらににおうだちを付与する	185
	突撃命令	2	—	—	0	—	5	全ての味方ユニットに貫通を付与する	184
	ビッグシールド	2	—	—	1	—	2	おうえん。次の自分のターン開始時まで、味方リーダーが受けるダメージ−2	175
	まじん斬り	2	—	—	0	—	1	ユニット1体に50%の確率で7ダメージ	170
	やいばくだき	2	—	—	0	—	ペ	ユニット1体に2ダメージを与えた後、攻撃力−3	166

※1：「ライアン」の効果で呼び出されるカード。

カテゴリ	カード名	コスト	攻撃力	HP／使用回数	★	系統	パック	効果	ページ
特技	凌駕する力	2	—	—	0	—	3	味方ユニット1体の攻撃力を+1したら、「このターン反撃ダメージ無効」を付与する	178
	ギガスラッシュ	3	—	—	1	—	1	縦1列にいる全てのユニットに3ダメージ	170
	剣の調志	3	—	—	0	—	4	このターン中、味方リーダーの攻撃力+2。スキルブースト：攻撃力+1	181
	剣の手入れ	3	—	—	1	—	1	カードを1枚引く、装備中の武器を+1／+1	170
	剣の錬成	3	—	—	2	—	4	この対戦中に壊れた自分の武器カードからランダムな1枚を手札に加えそれを+1／+1する	181
	孤高の剣技	3	—	—	2	—	2	このターン中、味方リーダーは攻撃力+3と受けるダメージ-3を得る	175
	ギガブレイク	5	—	—	2	—	1	縦1列にいる全てのユニットに4ダメージを与える、味方リーダーのHPが15以下の場合、代わりに6ダメージ	170
	もろは斬り	5	—	—	0	—	1	ユニット1体にアダメージ、味方リーダーに3ダメージ	170
	おしゃれなバンダナ	6	—	—	1	—	3	カードを2枚引く、味方リーダーの攻撃力が4以上ある場合、このカードのコスト-4	178
	ジゴスパーク	6	—	—	2	—	1	必殺技。全ての敵ユニットに3ダメージ、対戦中に味方リーダーが攻撃した回数分ダメージ+1	170
武器	こんぼう[ト]（※2）	1	2	1	0	—	1	—	175
	さんぞくのサーベル	1	1	3	0	—	3	—	178
	はがねのつるぎ	2	2	2	0	—	ペ	—	166
	はじゃのつるぎ	3	2	2	2	—	2	召喚時：横1列にいる全ての敵ユニットに1ダメージを与える	175
	きせきのつるぎ	4	3	2	1	—	ペ	ダメージを与えたとき、味方リーダーのHPを3回復	166
	バハスの剣[ト]（※3）	4	4	2	2	—	1	—	175
	はやぶさの剣	4	3	4	2	—	5	2回攻撃。敵リーダーを攻撃できない	185
	雷鳴の剣	7	5	2	2	—	1	味方リーダーが攻撃をした後、ランダムな敵1体に3ダメージ	170
	伝説のサーベル	8	4	2	1	—	4	対戦中に死亡したゾンビ系の味方ユニットの数だけコスト-1	181
テンション	福音の加護	0	—	—	—	—	—	このターン中、味方リーダーは攻撃力+3と護法を得る（テンションスキル）	—

魔法使いのカード一覧（オレンジ色の効果の詳細は、P.031を参照）

カテゴリ	カード名	コスト	攻撃力	HP／使用回数	★	系統	パック	効果	ページ
ユニット	ももいろ三姉妹[ト]（※4）	0	1	1	0	スライム	3	—	164
	みならいあくま	1	1	2	0	—	1	自分が特技を使う度、ランダムな敵1体に1ダメージ	143
	スノーモン	2	2	3	1	—	2	死亡時：敵のランダムな空きマスに氷塊を1つ出す	129
	だんごスライム	2	2	1	1	スライム	4	召喚時：カードを2枚引く、その後手札を2枚捨てる	134
	ひとつめピエロ	2	0	4	0	—	1	テンションリンク：ランダムな敵ユニット1体に1ダメージ	143
	マジックフライ	2	1	1	0	—	1	死亡時：自分のデッキから特技カードを1枚引く	143
	まじゅつし	2	2	2	1	—	3	死亡時：死亡したマスの地形を魔法陣に変える、この効果で地形の上書きはできない	131
	メイジキメラ	2	2	3	0	—	ペ	自分が特技を使う度、攻撃力+1	139
	メイジももんじゃ	2	1	3	2	—	5	召喚時：味方ヒーローがいる場合、ヒャドを手札に加える	113
	ウィッチレディ	3	3	3	0	—	2	自分が特技を使って敵ユニットを倒す度、味方リーダーのテンション+1	153
	げんじゅつし	3	3	3	0	—	ペ	特技ダメージ+1	139
	スライムツリー	3	2	3	0	スライム	5	召喚時：敵ユニット1体に「受けるダメージ2倍」を付与する	159
	てつのさそり	3	2	4	1	—	4	パワフルバッシ：スライム系の味方ユニットのHP+1	134
	フロストキズモ	3	2	4	0	—	1	召喚時：指定の敵マスに氷塊を1つ出す	143
	ペピーマジシャン	3	2	3	2	—	5	死亡時：魔法陣にいる場合、カードを2枚引く	102
	闇のクリスタル[ト]（※5）	3	0	3	2	—	4	攻撃できない、自分のターン終了時、このユニットの正面にいる全ての敵ユニットと敵リーダーに2ダメージ	164
	アイスボンバー	4	3	3	1	—	1	ねらい撃ち、召喚時：敵の場に氷塊があるなら+2　+2	121
	ウインドマージ	4	1	4	1	ゾンビ	2	自分が特技を使う度、ランダムな敵1体に1ダメージ。スキルブースト：コスト-1	129
	樹氷の竜	4	5	4	0	ドラゴン	3	自分のターン終了時、敵の場に氷塊があるなら敵リーダーに3ダメージ	155
	ドルイド	4	3	6	1	—	1	召喚時：対戦中に使った特技カード1枚を自分のデッキの1番上に置く	121
	メトロゴースト	4	1	5	1	ゾンビ	1	対戦中に自分が使った特技カードの枚数分攻撃力+1	121
	闇の司祭	4	5	4	2	—	4	パワフルバッシ：スライム系の味方ユニットは特技ダメージを受けない	108
	ラリホービートル	4	3	6	2	—	5	召喚時：味方ヒーローがいる場合、敵ユニット1体を次のターン終了時まで攻撃不能にする	113
	なげきの亡霊	5	3	5	2	ゾンビ	2	テンションリンク：コスト2以下のランダムな魔法使いの特技カードを手札に1枚加える	098
	バルバロッサ	5	4	5	1	—	3	召喚時：魔法陣に召喚された場合、メラミを手札に加える	131
	吹雪の魔女	5	4	4	2	—	1	召喚時：敵の場に氷塊があるなら敵ユニット1体に4ダメージ	090
	ベロニカ	5	5	4	3	冒険者	2	召喚時：ランダムな魔法使いの特技カードを手札に1枚加える。スキルブースト：+1枚	059
	魔犬オルバルド	5	4	4	3	—	5	死亡時：神鳥の杖を手札に加える	080
	まどうスライム	5	4	4	2	スライム	4	特技ダメージ+1。自分が特技を使う度、ランダムなスライム系のユニットカードを手札に1枚加える	108
	マリベル	5	4	3	3	冒険者	1	召喚時：このターン中、次に使う特技カードのコスト-7	043
	アークマージ	6	2	7	1	—	5	この対戦の間、ヒーロースキルが発動した回数分、攻撃力+1を得る。このユニットの攻撃力が5以上の場合、さらに特技ダメージ+2を得る	137
	シャドーサタン	6	4	7	2	—	3	魔法陣にいる場合、自分のターン終了時、全ての敵ユニットに1ダメージ	102
	バーバラ	6	5	3	3	冒険者	3	召喚時：残りMPを全て消費する、全ての敵に消費したMPの数分ダメージを与える	065
	バズズ	6	6	6	3	—	1	ねらい撃ち、召喚時：敵の場に氷塊があるなら、全ての敵ユニットを次のターン終了時まで、攻撃不能にする	043
	ようじゅつし	6	3	6	2	—	1	自分が特技を使う度、ランダムな敵1体に2ダメージ	091
	ダークキング	7	6	6	3	スライム	4	召喚時：このユニットを除くスライム系の味方ユニット全てを手札に戻す。スライム系ユニットがいたマスに闇のクリスタルを出す	072
特技	凍てつく大地	0	—	—	0	—	1	指定のマスに氷塊を1つ出す	170
	ヒャド	0	—	—	0	—	1	ユニット1体に1ダメージを与える、敵の場に氷塊があるなら代わりに3ダメージ	170

※2：「剣を求めて」などを使用時に、デッキに武器カードがない場合に呼び出されるカード。　※3：「バハスの剣」の効果で呼び出されるカード。　※4：「投げキッス」の効果で呼び出されるカード。
※5：「ダークキング」の効果で呼び出されるカード。

魔法使いのカード一覧のつづき

カテゴリ	カード名	コスト	攻撃力	HP／使用回数	★	系統	パック	効果	ページ
特技	メラ	0	—	—	0	—	ベ	1ダメージを与える	166
	ラリホー	0	—	—	0	—	5	敵1体を次のターン終了時まで攻撃不能にする	185
	スキルチャージ	1	—	—	1	—	5	必殺技、スキルブーストの回数を3増やす	185
	どくばりの一撃	1	—	—	2	—	1	ユニット1体に1ダメージ、20%の確率で代わりに死亡させる	170
	早詠みの杖	1	—	—	1	—	1	このターン中、次に使う特技カードのコスト−3	170
	まほうの小ビン	1	—	—	0	—	4	カードを1枚引く。相手の手札にまほうの小ビンを1枚加える	181
	アイスフォース	2	—	—	0	—	5	空き1マスに氷塊を出す。カードを1枚引く	185
	イオ	2	—	—	0	—	ベ	全ての敵ユニットに1ダメージ	167
	投げキッス	2	—	—	0	—	3	敵ユニット1体に1ダメージを与える。与えたダメージと同じ攻撃力とHPのももいろ三姉妹を出す	178
	ヒャダルコ	2	—	—	1	—	1	縦1列にいる氷塊以外の全ての敵ユニットに1ダメージ、敵の場に氷塊があるなら代わりに3ダメージ	170
	魔力かくせい	2	—	—	0	—	1	このターン中、特技ダメージ+1を得る	170
	メラミ	2	—	—	2	—	ベ	3ダメージを与える	167
	やまびこのさとり	2	—	—	2	—	1	このターン中、次に使う特技カードと同じカード1枚を手札に加える	170
	らせん打ち	2	—	—	0	—	2	敵ユニット1体に2ダメージを与える、対象に隣接しているランダムなユニット1体に2ダメージを与える	175
	ルカナン	2	—	—	0	—	4	全ての敵ユニットに「受けるダメージ2倍」を付与する	181
	クロックチャージ	3	—	—	0	—	3	自分の手札の特技カードを1枚選ぶ、そのカードのコスト−5	179
	疾風迅雷	3	—	—	1	—	2	敵ユニット1体に2ダメージを与える。スキルブースト：+1ダメージ	175
	セクシービーム	3	—	—	1	—	ベ	このターン中、攻撃力2以下の敵ユニット1体を味方にして速攻を付与する	167
	ぱふぱふ	3	—	—	2	—	1	全ての敵ユニットを次のターン終了時まで、攻撃不能にする	171
	ヒップアタック	3	—	—	2	—	3	指定のマスの地形を破壊する、そのマスにいるユニットに3ダメージ	178
	ヒャドの極意	3	—	—	1	—	5	ヒャド1枚を手札に加える。味方ヒーローがいる場合代わりに2枚加える	185
	暴走魔法陣	3	—	—	1	—	3	味方ユニットがいる全てのマスの地形を魔法陣に変える	178
	まものの呼び笛	3	—	—	0	—	2	おうえん。ランダムなコスト1のユニットを1体出す。スキルブースト：ユニットのコスト+1	175
	魔力の息吹	3	—	—	0	—	1	カードを2枚引く	171
	ピンクタイフーン	4	—	—	1	—	1	縦1列にいる全ての敵ユニットに1ダメージ、それらのユニットを次のターン終了時まで攻撃不能にする	171
	フローズンリンク	4	—	—	2	—	2	氷塊に隣接する敵ユニット1体を氷塊に変える	176
	魔力の奔流	4	—	—	2	—	4	カードを1枚引く。スキルブースト：+1枚	182
	メラゾーマ	4	—	—	1	—	ベ	5ダメージを与える	167
	スライム呼び	5	—	—	0	—	4	縦1列の空きマスに1／1のスライムを出す。スキルブースト：コスト−1	181
	イオナズン	7	—	—	1	—	ベ	全ての敵ユニットに3ダメージ	167
	スライムの心	7	—	—	1	—	4	ユニット1体を1／1のスライムに変える。スライム系の味方ユニットの数分コスト−1	181
	マダンテ	10	—	—	2	—	1	必殺技、全ての敵に6ダメージ	171
	マヒャデドス	10	—	—	2	—	5	氷塊以外の全ての敵ユニットに5ダメージ。この対戦の間、場に出た氷塊の数分コスト−1	185
	メラガイアー	12	—	—	2	—	2	8ダメージを与える。スキルブースト：コスト−1	176
武器	神鳥の杖[ト](※1)	4	0	1	2	—	5	味方リーダーは攻撃できない。自分が特技を使う度、3／2のシャドーを出す	187
テンション	紅蓮の火球	0	—	—	—	—	—	敵1体に3ダメージを与える(テンションスキル)	—

武闘家のカード一覧(オレンジ色の効果の詳細は、P.031を参照)

カテゴリ	カード名	コスト	攻撃力	HP／使用回数	★	系統	パック	効果	ページ
ユニット	マッスルアニマル[ト](※2)	0	1	1	0	—	3	—	164
	かくとうパンサー	1	2	1	0	—	ベ	召喚時：武術カード1枚を手札に加える	139
	とうのへいたい	1	1	2	1	—	3	におうだち。召喚時：後列1マスの地形をすべる床に変える。この効果で地形の上書きはできない	131
	はりせんもぐら	1	2	1	0	—	2	死亡時：味方リーダーのテンション+1	153
	グリズリー	2	3	2	1	—	3	召喚時：味方リーダーのテンションの数以下の攻撃力を持つ前列の敵ユニット1体を相手の手札に戻す	131
	どくろあらい	2	1	4	0	—	1	攻撃対象が敵リーダーの場合、このターン中攻撃力+2	143
	はねスライム	2	1	3	0	スライム	4	召喚時：スライム系の味方ユニット1体を手札に戻す。その後2回攻撃を得る	158
	ビッグスロース	2	1	1	0	—	1	自分がコスト1以下の手札を使う度、+1／+1	143
	プラズママウス	2	3	1	2	—	5	味方ヒーローがいる場合、速攻を得る	113
	マリンスライム	2	2	3	0	スライム	5	スキルブースト：攻撃力+1	159
	ゲルダ	3	4	2	3	冒険者	5	ステルス。正面にいる敵ユニットから戦闘ダメージを受けない。攻撃時：攻撃対象が敵ユニットの場合、その正面に移動する	080
	さそりばち	3	1	1	1	—	ベ	速攻。自分がコスト1以下の手札を使う度、このターン中、攻撃力+1	118
	しのどれい	3	2	4	0	ゾンビ	3	召喚時：このユニットがいる横1列の後列マスの地形を全てすべる床に変える。この効果で地形の上書きはできない	156
	だいおうキッズ	3	4	3	1	—	1	召喚時：次のターン、相手はユニットを後列に召喚できない	121
	ぬすっとウサギ	3	3	3	0	—	ベ	攻撃対象が敵リーダーの場合、カードを1枚引く	139
	ふくめんバニー	3	4	3	1	—	2	攻撃対象が敵リーダーの場合、武術カード1枚を手札に加える	129
	キラーエイプ	4	4	4	1	—	4	パワフルパッジ：スライム系の味方ユニットの攻撃力+1	134
	キラーファング	4	3	6	2	—	3	このユニットが移動する度、+2／−1	103
	きりさきピエロ	4	4	4	2	—	1	召喚時：敵ユニット1体につき武術カード1枚を手札に加える	091
	ベスキング	4	3	3	1	スライム	2	テンションリンク：2／1のスライムベスを出す	129
	ほのおのせんし	4	4	4	2	—	5	召喚時：前列に召喚した場合、味方ヒーローがいるなら1マス前にいる敵ユニットに4ダメージ	113
	ムーンキメラ	4	5	4	1	—	1	召喚時：後列にいる全ての敵ユニットを前列に移動させる	121
	アカリリス	5	2	3	2	—	3	このユニットが移動する度、速攻 2／1のいっかくうさぎを出す	103

※1:「魔犬レオパルド」の効果で呼び出されるカード。 ※2:「稽古相手」の効果で呼び出されるカード。

カテゴリ	カード名	コスト	攻撃力	HP／使用回数	★	系統	パック	効果	ページ
ユニット	エンゼルスライム	5	3	4	1	スライム	4	召喚時：自分のデッキの上から3枚のカードを公開する。その中にあるスライム系のユニットカードを全て手札に加え残りのカードを捨てる	134
	キラーマシン	5	3	5	2	—	1	2回攻撃。召喚時：敵ユニット1体に2ダメージ	091
	クイーンモーモン	5	3	6	2	—	5	味方ヒーローがいる場合、自分のターン中味方リーダーの攻撃力+2	114
	グランスライム	5	5	5	3	スライム	4	このユニットを除くスライム系の味方ユニット全てを+1／+1。自分の手札にあるスライム系のユニットカードのコスト−1	072
	デュラバンナイト	5	1	4	2	ゾンビ	2	召喚時：このユニットが下の攻撃力を持つ敵ユニット1体を相手の手札に戻す。スキルブースト：攻撃力+1	098
	ナイトフォックス	5	5	4	1	—	ベ	自分の特技カードのコスト−1	118
	ターティラビッツ	6	2	6	1	—	1	攻撃対象が敵リーダーの場合、攻撃力が2倍になる	121
	ドンガラドン	6	6	5	2	—	4	パワフルバッジ：スライム系のユニットカードを使う度、味方リーダーのテンション+1	108
	ハッサン	6	6	5	3	冒険者	1	召喚時：前列に召喚した場合、1マス前にいる敵ユニットに5ダメージ	044
	モリー	6	2	2	3	冒険者	2	自分が特技を使う度、味方リーダーのテンション+1。スキルブースト：+2／+2	060
	アークデーモン	7	6	6	2	—	1	召喚時：前列にいる全ての敵ユニットに3ダメージ	091
	キングレオ	8	7	5	3	—	1	進撃	044
	マイユ	9	6	6	3	冒険者	3	召喚時：合計3ダメージをランダムな敵に割り振る。この対戦の間、自分のターン中にユニットが移動する度、ダメージ+1	066
特技	心頭滅却	0	—	—	1	—	5	必殺技。自分の手札の特技カードを1枚選ぶ。そのカードのコスト−4。カードを1枚引く	185
	スライムフィーバー	0	—	—	1	—	4	自分の手札にある全ての特技カードをランダムなスライム系のユニットカードに変える	182
	武術：飛びげり［ト］	0	—	—	0	—	ベ	ユニット1体の位置を前後入れ替える	169
	あしばらい	1	—	—	0	—	1	ユニット1体の攻撃力−2、その ユニットの位置を前後入れ替える	171
	きあいため	1	—	—	0	—	1	味方リーダーのテンション+1	171
	せんとうからはずす	1	—	—	1	—	5	味方ユニット1体を手札に戻す	185
	ちからの指輪	1	—	—	0	—	ベ	このターン中、敵か味方1体の攻撃力+2	167
	武術：精神統一［ト］	1	—	—	0	—	ベ	カードを1枚引く	169
	武術：ストレートパンチ［ト］	1	—	—	0	—	ベ	1ダメージを与える	169
	無鉄砲な作戦	1	—	—	1	—	3	両プレイヤーは全ての味方ユニットをランダムな味方マスに移動させる	179
	めいそう	1	—	—	0	—	2	味方リーダーのHPを5回復	176
	モリーもりもり	1	—	—	0	—	5	後列にいる全ての敵ユニットを前列に移動させる	185
	おたけび	2	—	—	1	—	ベ	前列にいるユニット1体を手札に戻す	167
	格古相手	2	—	—	0	—	3	指定の味方マスに1／1のマッスルアニマルを出す。このターン中自分が手札を使う度、+1 +1	179
	スライムホイッスル	2	—	—	0	—	4	自分のデッキからスライム系のユニットカードをランダムに2枚手札に加える	182
	せいけん突き	2	—	—	2	—	1	前列にいるユニット1体に5ダメージ	171
	タイガークロー	2	—	—	1	—	1	ユニット1体に1ダメージを3回与える	171
	とうこん討ち	2	—	—	2	—	2	おうえん。ユニット1体に2ダメージを与える	176
	背水の陣	2	—	—	2	—	3	ユニットがいる後列マスの地形を全てすべる床に変える	179
	武術稽古	2	—	—	0	—	1	武術カード2枚を手札に加える	171
	不撓不屈	2	—	—	0	—	1	カードを2枚引いた後、1枚捨てる	171
	ぶんしんけん	2	—	—	1	—	1	このターン中、味方リーダーを攻撃力+1、攻撃対象の上下にいるユニットにもダメージを与える	171
	かいしんの息吹	3	—	—	0	—	1	ユニット1体の攻撃力+3。「攻撃時：武術カードを手札に加える」を付与する	171
	せいけん爆撃	3	—	—	2	—	4	前列にいるユニット1体にアダメージ	182
	はやてのリング	3	—	—	0	—	ベ	ユニット1体に2回攻撃を付与する	167
	まわしげり	3	—	—	0	—	1	前列にいる全ての敵ユニットに4ダメージ	171
	必中拳	4	—	—	2	—	4	ユニット1体に4ダメージを与える。スライム系の味方ユニットの数分コスト−1	182
	無念無想	4	—	—	1	—	2	このターン中、自分の特技カードのコスト−1	176
	閃光烈火拳	5	—	—	2	—	1	必殺技。敵1体に3ダメージを与え、このターン中自分が特技を使う度、与えるダメージが2増える	171
	ほげしいおたけび	5	—	—	0	—	5	前列にいる攻撃力が4以下の敵ユニット全てを手札に戻す	185
	ゴールドフィンガー	6	—	—	1	—	1	ユニット1体を討伐し6ダメージを与える	172
	一喝	10	—	—	2	—	2	全てのユニットをお互いの手札に戻す。スキルブースト：コスト−1	176
武器	いしのツメ	3	1	2	0	—	4	スライム系の味方ユニットが場に出る度、このターン中、攻撃力+1を得る	182
	おうこんのつめ	3	5	2	2	—	1	召喚時：敵の場に3／3のミイラおとこを出す	172
	パワーナックル	3	1	3	0	—	2	味方ユニットの攻撃対象が敵リーダーの場合、味方リーダーのテンション+1、武器の耐久力を−1する	176
	キラービアス	4	1	6	1	—	ベ	2回攻撃	167
	シルバークロー	4	3	3	0	—	3	—	179
	古武道のツメ	5	3	2	1	—	5	攻撃時：武術カードを3種1枚ずつ手札に加える	186
テンション	おてんば娘	0	—	—	—	—	—	カードを1枚引く。武術カード1枚を手札に加える（テンションスキル）	—

僧侶のカード一覧（オレンジ色の効果の詳細は、P.031を参照）

カテゴリ	カード名	コスト	攻撃力	HP／使用回数	★	系統	パック	効果	ページ
ユニット	ふゆうじゅ	1	1	3	0	—	1	死亡時：ランダムな味方ユニット1体のHP+1	144
	おおドラキー	2	2	2	0	—	5	ねらい撃ち。召喚時：味方ヒーローがいる場合、2／1のドラキーを1体出す	160
	テンクウ	2	2	3	1	—	3	死亡時：死亡したマスの地形を祝福の聖域に変える。この効果で地形の上書きはできない	132
	どんぐりベビー	2	2	3	0	—	1	味方リーダーのHPが回復する度、カードを1枚引く	144
	ピンクモーモン	2	2	3	0	—	1	このユニットの攻撃で与えたダメージ分味方リーダーのHPを回復する	144
	ボーンバット	2	3	4	0	ゾンビ	1	召喚時：このユニットに2ダメージを与える	144
	ランドゲーロ	2	4	4	0	—	2	召喚時：前列に召喚した場合、攻撃力が1になる。後列に召喚した場合、HPが1になる	154

僧侶のカード一覧のつづき

カテゴリ	カード名	コスト	攻撃力	HP／使用回数	★	系統	パック	効果	ページ
ユニット	リンリン	2	1	3	1	—	4	死亡時：ランダムなコスト1のドラコン系ユニット1体をこのマスに出す。スキルブースト：ユニットのコスト+1	134
	キャタピラー	3	1	5	0	—	1	召喚時：味方ユニット1体のHP+2	144
	グレムリン	3	2	4	1	—	ペ	味方が回復する度、攻撃力+1	118
	グレンデル	3	2	4	2	—	3	にあうたち、召喚時：味方リーダーのテンションを1消費する。消費した後、+1／+1を得る	103
	スーパーテンツク	3	2	4	1	—	5	召喚時：ヒーローがいる場合、自分のデッキから武器カードまたは必殺技を持つカードを手札に加える	137
	ダックスビル	3	3	3	1	—	4	パワフルバッジ：ドラコン系の味方ユニットのHP+1	134
	まもうぐでも	3	3	2	2	—	3	全ての敵は回復の効果で代わりにダメージを受ける	103
	マッドオックス	3	2	3	2	—	5	召喚時：正面にいるランダムな敵ユニット1体に1ダメージを与える。スキルブースト：+1ダメージ	114
	イーブルフライ	4	3	4	1	—	1	召喚時：ユニット1体の攻撃力をHPと同じ値にする	122
	ウイングタイガー	4	4	5	0	—	5	召喚時：味方ヒーローがいる場合、敵ユニット1体の攻撃力を−2	160
	エビルチクリン	4	2	6	1	—	1	にあうたち、召喚時：味方ユニット1体ににあうたちを付与する	122
	グリーンドラゴン[ト]（※1）	4	4	4	1	ドラコン	5	—	165
	ともしびこそう	4	3	5	2	—	2	死亡時：ランダムな敵1体に2ダメージ、スキルブースト：+1ダメージ	098
	フォレストドラゴ	4	3	6	2	ドラコン	3	自分のターン終了時、味方リーダーのHPを2回復	104
	リトルライバーン	4	3	5	1	ドラコン	1	味方が回復する度、ランダムな敵1体に2ダメージ	121
	クリフト	5	3	6	3	冒険者	1	召喚時：ランダムな2マスにいる敵ユニットを死亡させる	045
	スターキメラ	5	3	6	0	—	1	味方が回復する度、攻撃力+2	144
	たつのこナイト	5	5	4	2	ドラコン	4	パワフルバッジ：自分の手札にあるドラコン系のユニットカードのコスト−1	108
	ユニコーン	5	5	5	1	—	3	召喚時：HPを4回復	132
	エビルトレント	6	4	6	2	—	1	このユニットを除く全ての味方ユニットの攻撃力をHPと同じ値にする	092
	カロン	6	4	5	2	—	2	テンションリンク：対戦中に死亡したランダムな味方ユニットを手札に1枚加える	098
	キラーデーモン	6	6	6	2	—	1	召喚時：味方ユニット1体を+1／+1した後、にあうたちを付与する	092
	グレイナル	6	6	6	3	ドラコン	4	召喚時：竜戦士の装具を手札に加える。ドラコン系の味方ユニットが攻撃をして敵ユニットを倒す度、味方リーダーのテンション+1	073
	チャモロ	7	3	5	3	冒険者	5	召喚時：HPを3回復、死亡時：ゲントの杖を装備する。スキルブースト：コスト−1	081
	ドラゴンバグーン	7	5	7	1	ドラコン	4	にあうたち、自分のターン終了時、味方リーダーのテンション+1	135
	ペリアル	7	6	6	3	—	1	召喚時：全ての敵ユニットに2ダメージ、倒したユニット数の2倍分味方リーダーのHPを回復	045
	ほうおう	7	6	7	1	—	2	他の全ての味方ユニットのHP+1。スキルブースト：味方ユニットのHP+1	129
	魔道士ウルノーガ	7	5	7	3	—	3	全ての敵は回復の効果で代わりにダメージを受ける、このユニットが前列にいる場合、敵ユニットが死亡する度、カードを1枚引く	066
	アンドレアル	9	5	5	2	ドラコン	5	スキルリンク：4／4のグリーンドラゴンを1体出す。スキルブースト：コスト−1	114
	セーニャ	9	3	6	3	冒険者	2	召喚時：対戦中に死亡した味方ユニット1体をランダムに復活させる。スキルブースト：+1体	060
特技	ニードルショット	0	—	—	1	—	5	必殺技。攻撃力3以下の敵ユニット1体を死亡させる	186
	ホイミ	0	—	—	0	—	ペ	HPを3回復	167
	いやしの雨	1	—	—	0	—	3	敵味方全体のHPを2回復	179
	いやしの風	1	—	—	0	—	2	おうえん。ダメージを受けているランダムな味方1体のHPを1回復する。これを2回繰り返す	176
	スカラ	1	—	—	0	—	ペ	ユニット1体のHPを+3	167
	天使の囁き	1	—	—	0	—	5	自分のデッキからコスト0最も低いユニットカード1枚を手札に加える	186
	パワースナイプ	1	—	—	0	—	ペ	2ダメージを与える	168
	サオラル	2	—	—	1	—	ペ	ランダムな味方ユニット1体を指定の味方マスに復活させる	168
	スクルト	2	—	—	0	—	4	縦1列にいる全てのユニットのHP+2	182
	天使の守り	2	—	—	0	—	1	ユニット1体に「死亡時：復活する」を付与する	172
	皮肉な笑い	2	—	—	1	—	ペ	ユニット1体の攻撃力をHPと同じ値にする	167
	ベホイミ	2	—	—	1	—	1	HPを4回復、カードを1枚引く	172
	冥界の鐘	2	—	—	0	—	3	このターン中、全ての敵は回復の効果で代わりにダメージを受ける	179
	妖精の祝福	2	—	—	1	—	2	横1列にいる全ての味方ユニットを+1／+1した後、それらのユニットのHPを2回復	182
	竜のうろこ	2	—	—	2	—	4	ユニット1体を+1／+2。対象がドラコン系のユニットの場合、カードを1枚引く	182
	スピリットリンク	3	—	—	1	—	3	敵が味方の横1列のマスの地形を全て祝福の聖域に変える	179
	ベホマラー	3	—	—	0	—	1	縦1列にいる全ての味方ユニットのHPを3回復。味方ユニットが回復する度、カードを1枚引く	172
	ニフラム	4	—	—	1	—	2	攻撃力2以下の敵ユニット全てを死亡させる	176
	ふしぎなタンバリン	4	—	—	1	—	1	味方リーダーのテンション+1。全ての味方ユニットに攻撃力+1と速攻を付与する	172
	ホーリーライト	4	—	—	1	—	1	ユニット1体に4ダメージ。味方リーダーのHPを2回復	172
	竜戦士の装具[ト]（※2）	4	—	—	2	—	4	味方リーダーのHPを8回復。味方リーダーのテンションスキルを英雄竜の祝福に変える	184
	グランドクロス	5	—	—	2	—	1	必殺技。敵の後列中央を中心に十字型に5ダメージを与える	172
	ザキ	5	—	—	1	—	ペ	ユニット1体を死亡させる	168
	ベホマ	5	—	—	2	—	1	HPを7回復、カードを2枚引く	172
	サオリク	6	—	—	2	—	2	コストが最も高いランダムな味方ユニット1体を指定の味方マスに復活させる	176
	精霊の矢	6	—	—	2	—	4	ユニット1体に3ダメージを与える。この特技で対象が死亡した場合、味方リーダーのMPがこのカードのコスト分回復する	182
	冷たい笑み	6	—	—	0	—	4	お互いの全てのユニットの攻撃力をHPと同じ値にする	183
	ザラキ	7	—	—	2	—	1	縦1列にいる全ての敵ユニットを死亡させる	172
	せいれいのうた	9	—	—	1	—	5	この対戦中に死亡した3コスト以下の味方ユニットを3体復活させる。スキルブースト：+1体	186

※1：[アンドレアル]の効果で呼び出されるカード。 ※2：[グレイナル]の効果で呼び出されるカード。

カテゴリ	カード名	コスト	攻撃力	HP／使用回数	★	系統	パック	効果	ページ
武器	ショートボウ	2	1	2	0	—	ペ	おろい撃ち。敵ユニットから反撃を受けない	168
	福音の杖	2	1	3	0	—	2	テンションリンク：ダメージを受けているランダムな味方1体のHPを2回復する。武器の耐久力を−1する	176
	エロスの弓	3	2	2	2	—	5	おうえん。おろい撃ち。反撃ダメージを受けない	156
	ゲントの杖[ト](※3)	3	1	2	2	—	5	テンションリンク：ダメージを受けているランダムな味方1体のHPを4回復する。カードを1枚引く。武器の耐久力を−1する	187
	聖銀のレイピア	3	1	3	0	—	3	味方が回復する度、このターン中、攻撃力+1を得る	179
	しっぷうのレイピア	4	3	2	0	—	4	この武器が壊れた時、ランダムなドラゴン系のユニットカードを手札に1枚加える	182
	ケイロンの弓	7	3	3	2	—	1	おろい撃ち。味方リーダーが攻撃をした後、全ての味方ユニットのHPを1回復。敵ユニットから反撃を受けない	172
テンション	いやしの波動	0	—	—	—	—	—	味方全体のHPを3回復する（テンションスキル）	—
	英雄竜の祝福	0	—	—	—	—	—	味方全体のHPを3回復する。ランダムなドラゴン系の味方ユニット1体を復活させる（テンションスキル。「竜戦士の装具」を使うと、テンション スキルが変化する）	—

商人のカード一覧（オレンジ色の効果の詳細は、P.031を参照）

カテゴリ	カード名	コスト	攻撃力	HP／使用回数	★	系統	パック	効果	ページ
ユニット	つちわらし	1	1	1	0	—	ペ	召喚時：ターン終了時、このユニットの前後に自身のコピーを出す	139
	はさみくわがた[ト](※4)	1	2	2	1	—	3	におうだち	164
	アロードッグ	2	3	1	1	—	2	召喚時：このカード以外の自分の手札が6枚以上ある場合、敵1体に2ダメージ	129
	かれくさネズミ	2	2	1	1	—	5	味方ヒーローのヒーロースキルが発動する度、メタルスライムを1体出す	137
	キーファ	2	3	2	3	冒険者	3	死亡時：自分がこのユニットに使った特技カード全てを自分の手札に加える	067
	クックルー	2	3	2	0	—	1	死亡時：道具カード1枚を手札に加える	144
	くものきょじん	2	2	3	1	—	3	死亡時：死亡したマスの地形を宝箱に変える。この効果で地形の上書きはできない	132
	あおだけ童子	2	2	3	0	—	1	召喚時：このカード以外の自分の手札が6枚以上ある場合、攻撃力+2	144
	ヘルホーネット	2	2	2	0	—	ペ	召喚時：味方ユニット1体の攻撃力+1	139
	ルイーダ	2	1	2	3	冒険者	5	自分のターン終了時、ランダムな冒険者1枚を手札に加える	081
	あらくれ[ト](※5)	3	3	1	1	—	1	連攻	162
	からくりエッグ	3	3	3	1	—	4	パワフルバッジ：メタルボディもしくはハードメタルボディを持つ味方ユニットと武器の攻撃力+1	135
	きりかぶこそう[ト](※6)	3	1	1	0	—	1	—	162
	ザバン	3	3	3	2	—	1	召喚時：道具カードを手札に1枚加える	092
	シーメダ	3	3	3	2	—	2	おうえん。このユニットに自分が特技を使う度、味方リーダーのHPを1回復	099
	ペンガルクーン	3	3	3	0	—	3	召喚時：宝箱に召喚された場合、宝箱から 4／4のミミックがあらわれる	156
	マジカルハット	3	1	3	2	—	1	他の味方ユニットに自分が特技を使う度、その特技と同じ効果がこのユニットに対しても発動する	092
	リッカ	3	1	3	3	冒険者	1	味方ユニットが場に出る度、カードを1枚引く	046
	ゴールドマン	4	4	4	2	—	3	召喚時：上下のマスの地形を宝箱に変える。この効果で地形の上書きはできない	104
	ごろつき	4	4	3	0	—	1	召喚時：自分のデッキから攻撃力1のユニットを1枚引く	145
	ダンビラムーチョ	4	3	5	0	—	ペ	テンションリンク：ランダムな味方ユニット1体の攻撃力+1	139
	てっこうまじん	4	3	5	2	—	4	味方が持つメタルボディはハードメタルボディに強化される	109
	デュランダル	4	4	4	2	—	4	パワフルバッジ：自分の手札にあるメタルボディもしくはハードメタルボディを持つユニットカードと武器カードのコスト−1	109
	トロデ	4	1	1	3	冒険者	2	このユニットに自分が特技を使う度、その特技と同じ効果が他の全ての味方ユニットに対しても発動する	061
	トンプレロ	4	4	3	2	—	5	召喚時：味方ヒーローがいる場合、味方ユニット1体を+2／+2	114
	ヘルボックル	4	4	4	0	—	1	召喚時：1／1のきりかぶこそう1体を指定の味方マスに出す	145
	メタルブラザーズ	4	3	2	0	スライム	4	メタルボディ、死亡時：メタルスライムを手札に2枚加える	158
	エンタシスマン	5	3	4	0	—	3	におうだち。このカード以外の自分の手札が6枚以上ある場合、コスト−2	156
	オーシャンクロー	5	3	4	1	—	1	このユニットに自分が特技を使う度、+1 ／+1	122
	おどるほうせき	5	1	1	1	—	ペ	このユニットに自分が特技を使う度、カードを1枚引く	118
	マネマネ	5	1	1	2	—	1	召喚時：他のユニット1体に変身する	093
	もみじこぞう	5	2	2	1	—	2	召喚時：2 ／2のもみじこぞうを1体出す。スキルブースト：+1体	129
	かぶとこぞう	6	4	4	2	—	3	召喚時：地形マスに召喚された場合、におうだち 2 ／2のはさみくわがたを2体出す	104
	てっきゅうまじん	6	4	5	1	—	5	自分の場と手札にいる冒険者の数だけコストが下がる	137
	バロンジャッカル	6	6	5	1	—	1	このカード以外の自分の手札が6枚以上ある場合、コスト−2	122
	マッスルウータン	6	5	7	0	—	2	テンションリンク：前後にいる味方ユニットの攻撃力+2	154
	ダイヤモンドスライム	7	5	5	3	スライム	4	ハードメタルボディ、召喚時：自分のデッキからメタルボディを持つユニットカードか武器カードを各コストから1枚ずつ手札に加える	073
	タコメット	7	3	3	0	—	1	召喚時：このカード以外の自分の手札が6枚以上ある場合、タコメットを2体出す	145
	キラーマジンガ	8	3	7	3	—	1	2回攻撃。召喚時：このカード以外の自分の手札が6枚以上ある場合、ランダムな敵に2ダメージを計4回与える	046
	レッドプレデター	8	0	7	2	—	5	におうだち。この対戦中に自分が使った特技カードの枚数と同じだけ攻撃力を上げる。召喚時：敵ユニット1体に自身の攻撃力と同じダメージを与える	115
特技	道具：いのちのきのみ[ト]	0	—	—	0	—	ペ	ユニット1体のHP+1	169
	道具：ちからのたね[ト]	0	—	—	0	—	ペ	ユニット1体の攻撃力+1	169
	封印の杖	0	—	—	0	—	1	ユニット1体を封印する	172
	成長の果実	1	—	—	0	—	1	ユニット1体にHP+2とにおうだちを付与する	172
	超ちからのたね	1	—	—	0	—	ペ	ユニット1体に攻撃力+2と貫通を付与する	168
	道具：しあわせのたね[ト]	1	—	—	0	—	ペ	ユニット1体を+1 ／+1	169
	メタルの巻物	1	—	—	0	—	4	メタルボディもしくはハードメタルボディを持つランダムなカードを手札に1枚加える	183

※3：[チャモロ]の効果で呼び出されるカード。 ※4：[かぶとこぞう]の効果で呼び出されるカード。 ※5：[あらくれ]呼び出の効果で呼び出されるカード。
※6：[ヘルボックル]の効果で呼び出されるカード。

商人のカード一覧のつづき

カテゴリ	カード名	コスト	攻撃力	HP／使用回数	★	系統	パック	効果	ページ
特技	祈りの巻物	2	—	—	0	—	5	一列の味方ユニット全てを+1／+1する	186
	かなしばりの杖	2	—	—	0	—	1	縦1列にいる全ての敵ユニットを次のターン終了時まで、攻撃不能にする	172
	しあわせの杖	2	—	—	2	—	2	味方ユニット1体をコストが2高いランダムなユニットに変身させる	177
	しあわせの巻物	2	—	—	1	—	ペ	ユニット1体を+1／+1した後、道具カード1枚を手札に加える	168
	大砲の壺	2	—	—	2	—	5	敵ユニット1体に2ダメージを与える。道具カード1枚を手札に加える	186
	からからのおに	2	—	—	1	—	3	敵が味方の種1列のマスの地形を全て**荒地**に変える	179
	超しあわせの杖	2	—	—	1	—	5	**必殺技**。全ての味方ユニットをコストが2高いランダムなユニットに変身させる	186
	てんぱつの杖	2	—	—	0	—	3	ユニット1体に味方ユニットの数と同じダメージを与える	179
	変化の杖	2	—	—	1	—	ペ	ユニット1体をコストが1低いランダムなユニットに変身させる	168
	宝の小箱	3	—	—	0	—	2	**おうえん**。ランダムな商人の特技カードを手札に2枚加える	177
	バイキルトの巻物	3	—	—	1	—	1	このターン中、縦1列にいる全ての味方ユニットの攻撃力+2	173
	パンルーラの杖	3	—	—	1	—	1	敵ユニット1体を相手の手札に戻す	173
	変化の巻物	3	—	—	1	—	2	横1列にいる敵味方全てのユニットをコストが1低いランダムなユニットに変身させる	177
	いかずちの杖	4	—	—	1	—	1	横1列にいる全ての敵ユニットに4ダメージを与える	173
	痛みわけの杖	4	—	—	1	—	4	お互いの全てのユニットに3ダメージ	183
	大風の巻物	4	—	—	0	—	5	敵ユニット1体を相手の手札に戻す。カードを1枚引く	186
	覚醒の巻物	4	—	—	0	—	4	ユニット1体に**貴族**、**おうたち**、+1／+1を付与する。**スキルブースト**：+1／+1	183
	覚醒の果実	5	—	—	2	—	1	ユニット1体を+3／+3。このカード以外の自分の手札が6枚以上ある場合、コスト−2	173
	分裂の杖	5	—	—	2	—	3	味方ユニット1体をコピーして場に出す。攻撃力とHPは4／4になる	179
	魔法のツボ	5	—	—	1	—	1	カードを3枚引く	173
	あらくれ呼び	6	—	—	2	—	1	**必殺技**、**速攻**　3／1のあらくれを3体出す	173
	スペクタクルショー	6	—	—	1	—	4	縦1列にいる全てのユニットを**メタルボディ**もしくは**ハードメタルボディ**を持つランダムなユニットに変身させる	183
	たたかいのドラム	7	—	—	2	—	2	全ての味方ユニットの攻撃力+1。**スキルブースト**：攻撃力+1	177
武器	まほうのそろばん	2	1	3	1	—	3	味方ユニットが敵リーダーを攻撃した後、そのユニットをコストが1高いランダムなユニットに変身させる。武器の耐久力を−1する	179
	メタルのそろばん	2	1	2	2	—	4	**メタルボディ**。相手のターン中、この武器の**メタルボディ**は効果を失う	183
	商人のそろばん	3	2	2	1	—	ペ	味方リーダーの攻撃で敵ユニットを倒す度、道具カード1枚を手札に加える	168
	はがねのそろばん	4	1	2	0	—	2	**スキルブースト**：攻撃力+1	177
	悪魔のそろばん	5	3	2	0	—	5	自分の場に手札にいる冒険者の数だけコストが下がる	186
	せいぎのそろばん	6	2	4	2	—	1	**召喚時**：このカード以外の自分の手札が6枚以上ある場合、攻撃力+2	173
テンション	お宝発見	—	—	—	—	—	—	道具カード3枚を手札に加える（テンションスキル）	—

占い師のカード一覧（オレンジ色の効果の詳細は、P.031を参照）

カテゴリ	カード名	コスト	攻撃力	HP／使用回数	★	系統	パック	効果	ページ
ユニット	あばれうしどり	1	2	1	0	—	2	**占い**：①攻撃力+1と**貫通**を得る②**速攻**を得る	154
	いっかく竜	1	2	2	1	ドラゴン	4	**召喚時**：味方リーダーのテンションスキルを竜の得きに変える	135
	デスファレーナ	1	1	1	0	—	ペ	**占い**：③攻撃力+2：HP+2	140
	パプリン[ト]（※1）	1	1	1	0	—	5	**速攻**	165
	メイジドラキー	1	1	2	1	—	3	**召喚時**：死亡したマスの地形を**天空の神域**に変える。この効果で地形の上書きはできない	132
	きめんどうし	2	2	3	1	—	ペ	**召喚時**：自分のデッキの上から カードを2枚見る。1枚をデッキの上に戻し、残りをデッキの下に戻す	118
	キラーグース	2	3	3	2	—	2	**おうえん**。**召喚時**：相手は50%の確率でカードを1枚引く	099
	クロウズ	2	2	3	3	冒険者	5	**召喚時**：味方リーダーは**必中モード**になる。**攻撃時**：デッキの1番上のカードを見てデッキの1番下に移動させることができる	082
	スキッパー	2	2	2	0	—	1	**テンションリンク**：デッキの1番上のカードのコストが奇数ならそのカードを手札に加える	145
	パペットこそう	2	3	2	1	—	1	**占い**：①味方リーダーのテンション−1②+1／+1を得る	122
	プヨンターゲット[ト]（※2）	2	2	3	1	—	5	**におうたち**	165
	いばらドラコン[ト]（※3）	3	3	3	0	ドラゴン	5	—	165
	インキュバス	3	3	3	0	—	1	**召喚時**：デッキの1番上のカードのコストが奇数なら+1／+1、偶数なら−1／−1	145
	オーガー	3	4	3	1	—	3	**天空の神域**の効果によってデッキから手札にこのカードが加わった場合、ランダムな敵ユニットに3ダメージ	132
	ケセランパセラン	3	4	3	0	—	1	自分の**占い**で①の効果が発動する度、味方リーダーのHPを2回復	145
	コンジャラー[ト]（※4）	3	2	4	1	—	5	味方リーダーは**超必中モード**になる	165
	シャイニング	3	3	4	1	—	2	**召喚時**：自分が次に使用する**占い**カードは発動する効果を選べるようになる	129
	パルンパ	3	2	4	2	ドラゴン	4	**パンプルパック**：ドラゴン系の味方ユニットは**におうたち**を得る	109
	ビックフェイス[ト]（※5）	3	3	3	0	—	ペ	**におうたち**	162
	びっくりサタン	3	2	3	0	—	1	自分の**占い**で①の効果が発動する度、カードを1枚引く	145
	ブルホーク	3	3	2	1	—	5	**占い**：①自分のデッキから**占い**カードを1枚手札に加える②味方リーダーのテンション+2	137
	ボムボムボム	3	2	4	1	—	5	**占い**：カードを使う度、**速攻**　1／1のパプリンを出す	137
	レッサーデーモン	3	2	4	2	—	2	**テンションリンク**：お互いのデッキの1番上にあるカードを比べコストが高い方のリーダーに2ダメージ、ランダムな位置にカードを戻す。**スキルブースト**：+1ダメージ	099
	ロウ	3	3	3	3	冒険者	2	**テンションリンク**：味方リーダーのテンションの数と同じ効果が発動する①カードを1枚引く②ランダムな敵1体に2ダメージ③3コストのユニット1体を出す	061
	エビルドライブ	4	2	5	1	ゾンビ	1	**占い**：①カードを1枚引く②攻撃力+3	122

※1：「ボムボムボム」の効果で呼び出されるカード。　※2：「バルーンコール」の効果で呼び出されるカード。　※3：「召竜の儀式」の効果で呼び出されるカード。
※4：「神託の門」の効果で呼び出されるカード。　※5：「星のダークトリ」の効果で呼び出されるカード。

カテゴリ	カード名	コスト	攻撃力	HP／使用回数	★	系統	バック	効果	ページ
ユニット	サイコロン	4	3	3	2	—	5	召喚時：味方ヒーローがいる場合、合計5ダメージをこのユニット以外のランダムなユニットに割り振る	115
	なぞの神官	4	3	5	0	—	5	味方ヒーローがいる場合、占いカードのコスト−1	160
	ソルジャーブル	4	3	5	1	—	4	パワフルバッジ：ドラゴン系の味方ユニットの攻撃力+1	135
	デスマーキュリー	4	4	4	2	—	3	召喚時：指定のマスの地形を天啓の神域に変える。この効果で地形の上書きはできない	105
	ベルフェゴル	4	3	5	0	—	ベ	自分が占いを持つ手札を使う度、＋1／＋1	140
	ホースデビル[ト](※6)	4	4	4	0	—	1	—	162
	ワンダーフール	4	4	4	1	—	1	召喚時：デッキの1番上のカードのコストが奇数なら+1／+1と普通を得る。偶数なら−1／−1とにおうだちを得る	122
	おばけトマト	5	4	4	1	—	1	占い：①敵ユニット1体の攻撃力を1にする 2 敵ユニット1体のHPを1にする	122
	キースドラゴン	5	4	5	2	ドラゴン	4	占い：①味方リーダーのHPを5回復 2 正面にいる全ての敵ユニットに3ダメージ	109
	たいまどう	5	3	6	2	—	4	特技ダメージ+1。召喚時：自分の手札にドラゴン系のユニットカードがある場合、運命の輪を手札に1枚加える	110
	ヘルガーディアン[ト](※7)	5	4	4	0	ゾンビ	3	—	164
	ミレーユ	5	4	5	3	冒険者	1	召喚時&攻撃時：自分のデッキの上からカードを2枚見る、1枚を手札に加え残りをデッキの上に戻す におうだち、天啓の神域の効果によってデッキから手札にこのカードが加わった場合、4／4のヘルガーディアンを出す	047
	ダークテーブル	6	5	6	2	—	3	占い：①1／1のスライムを出す 2 4／4のホースデビルを出す	105
	ダイス・ド・デビル	6	4	4	2	—	1	占い：①1／1のスライムを出す 2 4／4のホースデビルを出す	093
	マーニャ	6	4	4	3	冒険者	3	召喚時：デッキの1番上のカードのコストが4以上ならドラゴラムを使う。4以下ならそのカードをコスト0にして手札に加える このユニットは攻撃できない。自分のターン終了時ランダムな積1列にいる全ての敵ユニットと敵リーダーに4ダメージ	067
	マーニャ：ドラゴラム[ト](※8)	6	6	6	3	ドラゴン	3	召喚時：デッキの1番上のカードのコストが奇数なら対象に3ダメージ、偶数なら対象を+2 +2	068
	わかめ王子	6	5	5	1	—	2	占い：①他の全ての味方ユニット+2 +2 2 ランダムな敵3体を次のターン終了時まで、攻撃不能にする	130
	ジュリアンテ	7	5	5	3	—	1	—	047
	ダースドラゴン[ト](※9)	7	7	7	1	ドラゴン	5	—	166
	デュラハーン	7	4	6	2	ゾンビ	1	召喚時：自分のデッキからコスト3のユニットを1体出す	093
	しんりゅう	8	5	5	3	ドラゴン	4	召喚時：願いごと(※9)を1つかなえてくる。味方リーダーが超必中モードの場合、全ての願いごとをかなえてくる	074
	エッチを はんぶん よみたい(※10)	8	5	5	3	ドラゴン	4	自分の手札にエッチな本を加える	184
	てみたを ふやしたい(※10)	8	5	5	3		4	自分の手札が7枚になるようにカードを引く	184
	ドラゴンを だしすぐ しだい(※10)	8	5	5	3	ドラゴン	4	自分の手札にあるドラゴン系のユニットカードのコスト−5	184
	ドラゴンを つよくしたい(※10)	8	5	5	3	ドラゴン	4	おうえん バッジ：ドラゴン系の味方ユニットの+2 +2	184
特技	書明のタロット[ト](※11)	0	—	—	0	—	ベ	占い：①カードを1枚引く 2 味方リーダーのHPを2回復	169
	運命の分岐点	1	—	—	0	—	3	指定のマスの地形を天啓の神域に変える	179
	運命の輪[ト](※12)	1	—	—	1	—	ベ	この章の中、味方リーダーは超必中モードになる、既に超必中モードの場合、テンション+1	169
	垣間見る未来	1	—	—	0	—	1	カードを1枚引いた後、手札1枚をデッキの1番上に置く	173
	節制のタロット	1	—	—	0	—	ベ	占い：①1／1のスライムを2体出す 2 カードを1枚引く	168
	魂の写し身	1	—	—	0	—	4	ユニットを1体選ぶ、そのユニットと同じカード2枚を自分のデッキに混ぜる	183
	タロットシャッフル	1	—	—	2	—	3	敵ユニット1体に4ダメージを与える、自分の手札1枚をデッキの1番上に置く	180
	竜の逆鱗	1	—	—	1	—	4	ランダムな敵ユニット1体にドラゴン系の味方ユニットの中で最も高い攻撃力と同じダメージを与える	183
	インスピレーション	2	—	—	0	—	2	おうえん：カードを1枚引く	177
	運命の導き	2	—	—	2	—	5	おうえん：3枚の冒険者カードの中から1枚を選び、手札に加える。味方リーダーが超必中モードの場合、3枚全てを手札に加える	187
	悪夢の誘い	2	—	—	0	—	1	次のターン、相手プレイヤーの特技カードのコスト+7	173
	風の導き	2	—	—	1	—	ベ	敵ユニット1体に3ダメージ、デッキの1番上のカードを見てデッキの1番下に移動させることができる	168
	節のタロット	2	—	—	1	—	ベ	運命の輪を手札に加える。味方リーダーは必中モードになる、既に必中モードの場合、テンション+2	168
	戦車のタロット	2	—	—	1	—	3	占い：①全てのユニットに1ダメージ 2 ランダムな敵1体に3ダメージ	180
	幸運の導き手	2	—	—	0	—	3	デッキの1番上のカードのコストが4以上なら味方リーダーのHPを7回復、そうでなければ味方を2回復した後、そのカードを手札に加える	180
	つむじかぜ	2	—	—	0	—	2	合計3ダメージをランダムな敵に割り振る。スキルブースト：+1ダメージ	177
	塔のタロット	2	—	—	0	—	1	占い：①ユニット1体のHPを1にする 2 ユニット1体に1ダメージを与える。カードを1枚引く	173
	バルーンコール	2	—	—	0	—	5	占い：①におうだち 2 3のプランターゲートを出す 3 速攻 1／1のバブリンを2体出す	186
	カのタロット	2	—	—	0	—	4	占い：①全ての味方ユニットの攻撃力+1 2 ランダムな味方ユニット1体を+3／+2	183
	皇帝のタロット	3	—	—	0	—	1	占い：①ユニット1体を+2／+3 2 ユニット1体に速攻と普通を付与	173
	竜の胎動	3	—	—	0	—	4	ランダムなドラゴン系のユニットカードを手札に2枚加える	183
	タロットショット	3	—	—	1	—	1	ユニット1体に4ダメージを与える	173
	星のタロット	3	—	—	1	—	ベ	占い：①カードを2枚引く 2 におうだち 3 ビッグフェイスを出す	168
	アルカナバースト	4	—	—	2	—	1	カードを1枚引く。ユニット1体に2ダメージ、引いたカードのコストが奇数なら代わりに6ダメージ	173
	愚者のタロット	4	—	—	2	—	2	占い：①全ての敵ユニットの攻撃力を1にする 2 全ての敵ユニットのHPを1にする	177
	神託の門	4	—	—	1	—	5	必殺技。2／4のコンジャラーを2体出す	186
	太陽のタロット	4	—	—	0	—	ベ	占い：①全ての敵ユニットに2ダメージ 2 味方リーダーのHPを7回復	168
	暴風雨	4	—	—	2	—	1	合計5ダメージをランダムな敵に割り振る	173
	魔術師のタロット	4	—	—	1	—	2	占い：①デッキの1番上のカードのコスト−3 2 デッキの1番上のカードを手札に加える。さらにそのコピー1枚を手札に加える	177
	隠者のタロット	5	—	—	1	—	1	占い：①ユニットのコピーを自分の手札に加える 2 ユニット1体を1／1のスライムに変身	174

※6:「ダイス・ド・デビル」「悪魔のタロット」の効果で呼び出されるカード。 ※7:「ダークテーブル」の効果で呼び出されるカード。 ※8:「マーニャ」の効果で呼び出されるカード。
※9:「召喚の儀式」「タロットフォーチュン」の効果で呼び出されるカード。 ※10:「しんりゅう」の効果で呼び出されるカード。効果が発動すると場合らいなくなる。
※11:「本読み」使用時に、デッキに特技カードがない場合に主み出されるカード。 ※12:「だいまどう」「節のタロット」の効果で呼び出されるカード。

占い師のカード一覧のつづき

カテゴリ	カード名	コスト	攻撃力	HP／使用回数	★	系統	パック	効果	ページ
特技	定められし未来	5	—	—	0	—	3	敵ユニット1体を相手デッキの1番上に戻す	180
	召竜の儀式	7	—	—	0	—	5	占い：①7／7のダースドラゴンを出す②3／3のいばらドラゴンを3体出す	187
	悪魔のタロット	8	—	—	2	—	1	占い：①全ての敵ユニットに4ダメージ②4／4のホースデビルを2体出す	174
	天変地異	8	—	—	2	—	1	必殺技。味方リーダーは超必中モードになる。ランダムな敵ユニットに3ダメージを計4回与える	174
	タロットフォーチュン	13	—	—	2	—	5	敵ユニット1体に7ダメージ。7／7のダースドラゴンを出す。対戦中に自分が使った占いカードの回数分コスト−1	187
テンション	水晶占い	—	—	—	—	—	—	自分のデッキから特技カードを1枚引く。そのカードのコストを−1（テンションスキル）	—
	竜の導き	—	—	—	—	—	—	自分のデッキからドラゴン系のユニットカードをランダムに1枚手札に加える。そのカードのコストを−1（テンションスキル。「いっかく竜」を出すと、テンションスキルが変化する）	—

魔剣士のカード一覧（オレンジ色の効果の詳細は、P.031を参照）

カテゴリ	カード名	コスト	攻撃力	HP／使用回数	★	系統	パック	効果	ページ
ユニット	アイアンアント[ト]（※1）	1	0	1	0	—	2	攻撃時：このターン中、攻撃力+1	163
	アンデッドマン[ト]（※2）	1	1	2	0	ゾンビ	4	—	165
	がいこつ	1	1	2	0	ゾンビ	1	死亡時：ランダムな敵ユニット1体を−1／−1	145
	ぐんたいアリ	1	1	1	0	—	2	死亡時：アイアンアントをこのマスに出す	154
	スパイクヘッド	1	2	3	1	—	5	召喚時：相手はカードを1枚引く	137
	ドルマゲスの分身[ト]（※3）	1	1	1	1	—	1	—	162
	悪鬼丸	2	3	2	1	ゾンビ	4	召喚時：味方リーダーのテンションスキルを死者の目覚めに変える	135
	おおがらす	2	1	3	0	—	1	死亡時：カードを1枚引く	146
	ダックカイト	2	3	4	1	—	3	召喚時：召喚されたマスの地形をバリア床に変える。この効果で地形の上書きはできない	132
	どくやずきん	2	2	3	0	—	3	相手がデッキからカードを手札に加える度、敵リーダーに1ダメージ	156
	ピサロナイト[ト]	2	3	2	1	—	ベ	—	162
	ベビーサタン	2	3	2	0	—	ベ	テンションリンク：自分と相手の最大MPが1増える	140
	アルケミストン	3	3	3	1	—	ベ	攻撃時：このターン中、MPが1増える	118
	ウィッチネイル	3	2	3	1	ゾンビ	ベ	ダメージを与えたユニットを死亡させる	119
	つかいま	3	3	2	1	—	2	死亡時：最大MPが1増える	130
	とげこんぼう	3	2	3	2	—	5	召喚時：味方ヒーローがいる場合、味方リーダーのテンション+2	115
	メイデンドール	3	1	3	2	—	5	召喚時：味方ヒーローがいる場合、敵ユニット1体を−2／−2	115
	モグラの子分[ト]（※4）	3	1	1	1	—	2	速攻。ターン終了時、このユニットは死亡する。スキルブースト：攻撃力+1	163
	ゴンズ	4	2	4	2	—	2	おうえん。におうだち。召喚時：相手の手札が6枚以上ある場合、+2／+2	100
	じごくのきし[ト]（※5）	4	4	4	1	ゾンビ	5	—	166
	ジャミ	4	5	4	2	—	2	召喚時：相手の手札が6枚以上ある場合、縦1列にいる全ての敵ユニットを次のターン終了時まで、攻撃不能にする	099
	デッドエンペラー	4	1	3	0	ゾンビ	5	死亡時：4／4のじごくのきしをこのマスに出す。スキルブースト：攻撃力+1	160
	デビルウィザード	4	4	4	1	—	4	パワフルバッジ：ゾンビ系の味方ユニットの攻撃力+1	135
	どぐうせんし	4	3	6	0	—	3	召喚時：このユニットがいる横1列の後列マスの地形を全てバリア床に変える。この効果で地形の上書きはできない	156
	ボーンプリズナー	4	4	4	0	ゾンビ	1	召喚時：このターン中、敵ユニット1体の攻撃力−3	146
	まおうのつかい	4	4	4	1	ゾンビ	3	自分のターン中、味方ユニットがダメージを受けた場合、その味方ユニットの攻撃力+2	132
	マッドフィンガー	4	3	3	0	ゾンビ	1	死亡時：1／1のマドハンドを2体出す	146
	リビングデッド	4	2	6	1	ゾンビ	1	召喚時：味方ユニット1体を3／3のミイラおとこに変身させる	123
	ゲマ	5	3	3	3	ゾンビ	2	ステルス。相手がデッキからカードを手札に加える度、そのカードのコストを+1、敵リーダーに2ダメージ	062
	ホークブリザード	5	4	3	2	—	5	死亡時：ランダムな敵ユニット1体を死亡させる。スキルブースト：コスト−1	116
	妖剣士オーレン	5	4	4	2	ゾンビ	1	召喚時：敵ユニット1体を−2／−2	093
	タタリ御前	6	5	5	1	ゾンビ	1	召喚時：前の相手ターンに味方リーダーを攻撃した敵ユニットをランダムに1体死亡させる	123
	デスストーカー	6	4	6	2	—	3	自分のターン中、味方ユニットがダメージを受けた場合、ランダムな敵1体に2ダメージ	105
	ドルマゲス	6	6	4	3	—	1	召喚時：1／1の分身を2体出す。相手がドルマゲスか分身を攻撃や効果の対象にした場合、その対象はランダムに選ばれる	048
	バラモスブロス	6	5	6	2	—	4	パワフルバッジ：ゾンビ系のユニットカードを使う度、味方リーダーのMPが1回復	110
	ホメロス	6	4	3	3	—	3	召喚時：HPが2以下の敵ユニット1体を味方にする	068
	魔女グレイツェル	6	5	5	3	—	5	おうえん。召喚時：ランダムな敵1体を次のターン終了時まで攻撃不能にする。スキルブースト：+1体	082
	アスラ王	7	4	5	2	ゾンビ	4	召喚時：自分のデッキからコストが1番高いゾンビ系のユニットカードを手札に1枚加える。そのカードのコストを−6	110
	ドン・モグーラ	7	4	6	2	—	2	テンションリンク：速攻 1／1ターン終了時に死亡するモグラの子分を出す。スキルブースト：攻撃力+1をモグラの子分は持つ	100
	ライノスキング	7	7	7	0	—	ベ	におうだち	140
	暗黒皇帝ガナサダイ	8	6	6	3	ゾンビ	4	パワフルバッジ：自分のターン終了時、ゾンビ系の味方ユニットを+1／+1	074
	シュバルツシュルト	8	6	5	1	—	1	召喚時：他の味方ユニットの数と同じだけカードを引く	123
	デスゴーゴン	8	8	8	2	—	1	このユニットの攻撃で敵ユニットを倒す度、HPを超えた分だけ敵リーダーにダメージ	094
	ゼルドラド	10	7	7	3	—	1	召喚時：このユニットを除く全ての味方ユニットの攻撃力+2、全ての敵ユニットの攻撃力−2	048
特技	魔力解放	0	—	—	0	—	ベ	このターン中、MPが1増える	168
	邪悪な衝撃波	1	—	—	0	—	3	横1列にある後列マスの地形を全てバリア床に変える	180
	闇の加護	1	—	—	0	—	5	味方ユニット1体に「このターン中ダメージを受けない」を付与する	187

※1:「ぐんたいアリ」の効果で呼び出されるカード。 ※2:「冥府の門」「亡者の執念」の効果で呼び出されるカード。 ※3:「ドルマゲス」の効果で呼び出されるカード。
※4:「ドン・モグーラ」の効果で呼び出されるカード。 ※5:「デッドエンペラー」の効果で呼び出されるカード。

カテゴリ	カード名	コスト	攻撃力	HP／使用回数	★	系統	パック	効果	ページ
特技	闇への供物	1	—	—	1	—	ベ	味方ユニット1体を死亡させた後、カードを1枚引く、最大MPが1増える	169
	死への誘い	2	—	—	0	—	4	攻撃力1以下のユニット1体を死亡させる。スキルブースト：攻撃力+1	183
	いてつくはどう	2	—	—	1	—	ベ	全ての敵ユニットを封印する	169
	邪神の呪い	2	—	—	0	—	2	敵リーダーに3ダメージ、相手の手札が6枚以上ある場合、代わりに5ダメージ	177
	ソウルイーター	2	—	—	1	—	3	味方ユニット1体を死亡させた後、その ユニットの攻撃力の2倍分味方リーダーのHPを回復する。カードを1枚引く	180
	破滅への導き	2	—	—	1	—	1	味方ユニット1体を死亡させた後、自分のデッキからコスト6以上のユニットカードを2枚引く	174
	魔王の眼光	2	—	—	0	—	1	ユニット1体の攻撃力−4	174
	魔力の継承	2	—	—	0	—	5	横1列にいる敵味方全てのユニットに「死亡時：カードを1枚引く」を付与する	187
	冥府の門	2	—	—	0	—	4	1／2のアンデッドマンを2体出す	183
	闇の束縛	2	—	—	0	—	ベ	ユニット1体を−2／−2	169
	魔剣一閃	3	—	—	1	—	5	必殺技。敵ユニット1体に3ダメージ、敵ユニットを倒した場合、ビサロナイトを2体出す	187
	魔剣士の剣印	3	—	—	2	—	3	ダメージを受けている全ての味方ユニットを+2／+2	180
	冥府の刃	3	—	—	0	—	1	ユニット1体に「このユニットに戦闘ダメージを与えられたユニットは死亡する」を付与する	174
	猛毒の霧	3	—	—	0	—	4	お互いの全てのユニットを毒にする	184
	暗黒の闘気	4	—	—	1	—	1	全ての味方ユニットを+1／+1	174
	裁きの炎	4	—	—	0	—	1	攻撃力が4以下のユニット1体を死亡させる	174
	地獄の重火	4	—	—	0	—	1	後列にいる全てのユニットに5ダメージ	174
	死者の魂	4	—	—	1	—	4	最大MPが1増える、3／3のミイラおとこを出す	184
	魔王の号令	4	—	—	1	—	2	両プレイヤーは手札からランダムなユニット1体を場に出す	177
	魔界の磁場	4	—	—	2	—	3	この対戦の間、味方のビサロナイトは+1／+1を得る。ビサロナイトを出す	180
	魔力の象	4	—	—	1	—	2	おうえん。両プレイヤーは自身のテンション分カードを引く	177
	亡者の執念	4	—	—	2	—	4	全ての味方ユニットに「死亡時：1／2のアンデッドマンを1体出す」を付与する	184
	地獄からの呼び声	5	—	—	2	—	1	対戦中に死亡した味方ユニットをランダムに3枚手札に加える	174
	漆黒の世界	6	—	—	1	—	1	全てのユニットを−2／−2	174
	終焉の波動	7	—	—	1	—	5	全てのユニットを−2／−2、スキルブースト：−1／−1	187
	増幅する闇	7	—	—	0	—	2	ユニット1体に+4／+4、スキルブースト：コスト−1	178
	魔界の雷	7	—	—	2	—	1	敵ユニット1体に2ダメージ、敵ユニットを倒した場合、ビサロナイトを3体出す	174
	進化の秘法	9	—	—	2	—	1	必殺技。デスピサロに進化する。味方リーダーのHPを8回復する	175
	ダークマター	9	—	—	2	—	1	全てのユニットを死亡させる	175
武器	恐怖のツメ[ト]（※6）	9	6	3	1	—	—	—	175
テンション	死者の目覚め	0	—	—	—	—	—	3／3のミイラおとこを出す（テンションスキル。「悪鬼丸」を出すと、テンションスキルが変化する）	—
	はげしい炎	0	—	—	—	—	—	横1列にいる全ての敵ユニットと敵リーダーに5ダメージ（テンションスキル。「進化の秘法」を使うと、テンションスキルが変化する）	—
	魔族の騎士	0	—	—	—	—	—	3／2のビサロナイトを出す（テンションスキル）	—

共通のカード一覧（オレンジ色の効果の詳細は、P.031を参照）

カテゴリ	カード名	コスト	攻撃力	HP／使用回数	★	系統	パック	効果	ページ
ユニット	スライム	0	1	1	0	スライム	ベ	—	140
	せみもぐら	0	0	1	0	—	5	にわとだち	160
	あばれこまいぬ	1	3	2	1	—	1	召喚時：カードを1枚捨てる	123
	アントベア	1	1	2	1	—	3	召喚時：味方リーダーのテンションを1消費する。消費した後、+1／+1を得る	133
	いたずらもぐら	1	1	1	0	—	1	テンションリンク：攻撃力+1	146
	犬[ト]（※7）	1	1	1	0	—	1	—	162
	おおくちばし	1	2	1	0	—	1	召喚時：後列にいるユニット1体に1ダメージ	146
	おおさそり	1	1	2	0	—	3	召喚時：地形マスに召喚された場合、+1／+2	156
	オニオーン	1	1	2	0	—	1	テンションリンク：味方リーダーのHPを1回復	147
	おばけキャンドル	1	2	1	0	—	1	死亡時：ランダムな敵1体に1ダメージ	147
	おばけトビト	1	1	1	0	—	1	死亡時：ランダムな味方ユニット1体の攻撃力+1	147
	くみひもこぞう	1	1	1	0	—	2	スキルブースト：攻撃力+1	154
	ゴースト	1	2	1	0	ゾンビ	1	ステルス	147
	サンディ	1	1	1	3	冒険者	3	ステルス。死亡時&手札から捨てた時：次の自分のターン開始時、サンディが手札にない場合、手札にサンディを加える	069
	シャーマン	1	2	1	1	—	4	パワフルバッジ：ゾンビ系のユニットカードを使う度、敵リーダーの武器の攻撃力−1	135
	スライムつむり	1	1	2	0	スライム	ベ	にわとだち	140
	スライムファング	1	1	2	0	スライム	4	召喚時：スライム系の味方ユニット1体の攻撃力+1	158
	スライムベス	1	2	1	0	スライム	ベ	—	140
	ダークスライム	1	1	2	0	スライム	5	このユニットの攻撃で敵ユニットを倒す度、カードを1枚引く	160
	テンタコルス[ト]（※8）	1	1	1	0	—	1	自分のターン終了時、全ての味方のHPを1回復	163
	ドラキー	1	2	1	0	—	1	ちらい撃ち	146
	ニードルマン	1	3	2	1	—	2	攻撃時：相手はカードを1枚引く	130
	スポーン	1	1	5	1	—	3	このユニットは攻撃できない	132
	ねこまどう	1	0	2	1	—	1	自分のターン終了時、ランダムな敵1体に1ダメージ	123
	バブルスライム	1	1	1	0	スライム	1	ダメージを与えたユニットを毒にする	146
	ビーンファイター	1	1	2	0	—	2	死亡時：敵リーダーのテンション−1	154
	ピッキー	1	2	1	0	—	5	いずれかのプレイヤーのヒーロースキルが発動する度、両プレイヤーはカードを1枚引く	160

※6：「進化の秘法」の効果で呼び出されるカード。 ※7：「ハーゴン」の効果で呼び出されるカード。 ※8：「グラコス」の効果で呼び出されるカード。

共通のカード一覧のつづき

カテゴリ	カード名	コスト	攻撃力	HP/使用回数	★	系統	パック	効果	ページ
ユニット	氷塊[トゥ](※1)	1	0	5	0	—	1	攻撃できない、お互いのターン終了時、このユニットに1ダメージを与える	162
	ファーラット	1	1	1	0	—	ベ	速攻	140
	プチアーノン	1	0	2	1	—	1	攻撃時：攻撃力+1	123
	プリズニャン[トゥ](※2)	1	1	1	0	—	5	—	166
	ホイップゴースト	1	0	1	0	—	1	攻撃時：このターン中、攻撃力+3	147
	ミノーン	1	0	4	0	—	4	攻撃時：前後にいる味方ユニットのHP+1	158
	メラゴースト	1	1	1	0	—	ベ	召喚時：1ダメージを与える	141
	メラリザード	1	1	2	0	ドラゴン	1	貫通	146
	モーモン	1	2	2	0	—	1	—	147
	モコッキー	1	0	3	0	—	2	自分のターン終了時、このユニットのHPを1回復	154
	ゆめにゅうどう	1	2	1	0	—	1	召喚時：後列にいるユニット1体を前列に移動させる	147
	リカント	1	1	2	0	—	5	戦闘以外のダメージで敵ユニットが死亡する度、攻撃力+1	160
	リリパット	1	1	1	1	—	1	後列から攻撃する場合、敵ユニットから反撃を受けない	123
	イエローシックル	2	1	4	0	—	1	正面にいるユニットと戦闘をする場合、このターン中、攻撃力+2	149
	いっかくうさぎ	2	2	1	0	—	ベ	速攻	141
	おおきづち	2	1	3	0	—	1	テンションリンク：このターン中、攻撃力+2	149
	オーク	2	2	3	0	—	1	貫通	148
	おおめだま	2	3	2	2	—	5	召喚時：全てのユニットのステルスを解除する。解除した数分、+1/+1を得る	116
	オコボルト	2	3	2	0	—	5	におうだち。召喚時：敵リーダーがパワフルバッジを持つ場合+2/+2	161
	おばけキノコ	2	2	2	0	—	1	死亡時：ランダムな敵1体を次のターン終了時まで、攻撃不能にする	148
	おむつっこり	2	3	2	0	—	1	召喚時：HPを2回復	148
	キメラ	2	3	2	1	—	1	召喚時：ユニット1体の位置を前後入れ替える	123
	くしざしツインズ	2	1	2	1	—	1	味方リーダーの武器の攻撃力+1	124
	コープスフライ	2	2	2	1	ゾンビ	1	前列にいる場合、両プレイヤーのユニットカードのコスト+1	124
	サーベルきつね	2	2	2	0	—	1	上下にいるユニットの攻撃力+1	148
	サイおとこ	2	1	4	0	—	3	におうだち	157
	サボテンボール	2	3	1	0	—	2	テンションリンク：お互いのリーダーに1ダメージ	155
	シールドこぞう	2	2	2	0	—	ベ	におうだち	141
	潮風のディーバ[トゥ](※3)	2	2	2	1	—	1	他の全ての味方ユニットの攻撃力+1	163
	しにがみ	2	1	2	0	ゾンビ	1	2回攻撃	149
	シャドー	2	3	2	0	—	1	このユニットは効果の対象にならない	150
	じんめんじゅ	2	1	4	0	—	1	自分のターン終了時、このユニットのHPを1回復	148
	スカルガルー	2	2	2	0	—	5	前列にいる場合、自分がデッキからカードを手札に加える度、攻撃力+1	161
	たけやりへい	2	2	2	0	—	1	召喚時：このターン中、ユニット1体の攻撃力+2	149
	どくイモムシ	2	2	1	0	—	1	死亡時：ランダムな敵ユニット1体を毒にする	149
	どくどくゾンビ	2	3	2	2	ゾンビ	4	召喚時：ゾンビ系の味方ユニット1体の攻撃力+1、自分の最大MPが相手の最大MP以下ならMPに+1/+1	110
	とつげきこぞう	2	3	4	1	—	3	正面に敵ユニットが1体もいない場合、攻撃できない	133
	どらおとこ	2	3	2	0	—	3	召喚時：地形マスに召喚された場合、+1/+1	157
	ドロヌーバ	2	2	3	0	—	1	ステルス	150
	ドロル	2	2	3	0	ゾンビ	4	—	158
	ナスビナーラ	2	2	3	0	—	1	召喚時：ユニット1体を縦1列の中央に移動させる	149
	はえおとこ	2	3	3	0	—	2	死亡時：敵リーダーのテンション+1	155
	はなカワセミ	2	2	3	1	—	4	パワフルバッジ：スライム系のユニットカードを使う度、味方リーダーのHPを1回復	136
	ヒクシー	2	1	4	0	—	3	ねらい撃ち	157
	ヒポせんし	2	2	3	0	—	3	敵リーダーのテンションが上がる度、攻撃力+1	156
	ブークブック	2	1	3	0	—	1	前後にいる味方ユニットの攻撃力+1	149
	フレイム	2	1	1	0	—	1	前列にいる場合、攻撃力+3	150
	ベビーパンサー	2	2	2	1	—	2	おうえん	130
	ヘルコンドル	2	3	1	0	—	1	ねらい撃ち	148
	ホイミスライム	2	1	3	0	スライム	1	自分のターン終了時、ダメージを受けている他の味方1体のHPを2回復	147
	ホミロン軍曹	2	1	3	3	スライム	4	召喚時：合計2ダメージを正面のランダムな敵マスに割り振る。このユニットを除くスライム系の味方ユニットの数分ダメージ+1	079
	ホワイトビート	2	2	3	2	—	5	ヒーロースキルを1ターンに2回まで発動できるようになる	116
	マタンゴ	2	2	3	1	—	5	召喚時：敵リーダーが装備中のコスト4以下の武器を破壊する	137
	マヒャドフライ	2	1	4	0	—	4	敵リーダーにダメージを与えたとき、相手の手札にうまのふんを加える	158
	まものつかい	2	3	1	1	—	4	死亡時：自分のデッキからパワフルバッジを持つユニットを1枚引く	135
	ミステリドール	2	2	3	2	—	3	召喚時：前後のマスにこのユニットがいる地形をコピーする。この効果で地形の上書きはできない	106
	むってエビ	2	2	3	0	—	2	召喚時：相手の手札が3枚以下の場合、HP+1とにおうだちを得る	154
	メーダ	2	3	2	1	—	1	前列にいる場合、両プレイヤーの特技カードのコスト+1	124
	メタルスライム	2	1	2	1	スライム	ベ	メタルボディ	119
	モコフル	2	2	3	1	—	2	召喚時：味方ユニット1体を封印する	130
	モコモコじゅう	2	1	3	0	—	5	速攻	161
	もものしゃ	2	2	2	0	—	1	召喚時：敵ユニット1体につきHP+1	148
	よるのていおう	2	2	2	0	—	1	テンションリンク：後列にいるランダムな敵ユニット1体を前列のランダムな空きマスに移動させる	149
	ラーミア	2	0	1	3	—	3	召喚時：6つのオーブをデッキに混ぜ、復活の準備に入る（場に出したラーミアのカードは消滅する）。自分の場にオーブが全て揃った時、ラーミアは復活しこの対戦に勝利する	069
	リザードフライ	2	2	3	0	ドラゴン	3	召喚時：味方ユニット1体を1マス下に移動させる	156

※1：「スノーモン」「フロストギズモ」「凍てつく大地」「アイスフォース」「フローズンリング」の効果で呼び出されるカード。　※2：「デスニャーン」の効果で呼び出されるカード。
※3：「グラコス」の効果で呼び出されるカード。

カテゴリ	カード名	コスト	攻撃力	HP／使用回数	★	系統	パック	効果	ページ
ユニット	リザードマン	2	3	2	0	ドラゴン	ベ	—	141
	リップス	2	2	2	0	—	1	敵リーダーにダメージを与えると、敵リーダーのテンション−1	148
	わたぼう	2	2	2	3	—	1	ターンを終了したプレイヤーはカードを1枚引く	058
	わらいぶくろ	2	1	2	1	—	ベ	召喚時：カードを1枚引く	119
	アカイライ	3	4	2	0	—	3	自分のターン終了時、このユニットがダメージを受けていないならカードを1枚引く	157
	アビスソルジャー[ト]（※3）	3	3	3	0	—	1	—	163
	あやしいかげ	3	4	2	0	—	1	ステルス	151
	アローインプ	3	2	3	1	—	1	後列から攻撃する場合、敵ユニットから反撃を受けない	125
	エビルマスター	3	2	2	0	—	4	召喚時：自分のデッキからスライム系、ドラゴン系、ゾンビ系カードのいずれか1枚を引く	159
	オオカミ[ト]（※4）	3	3	1	1	—	1	速攻	163
	ガチャコッコ	3	0	5	1	—	1	におうだち。召喚時：敵ユニット1体につき攻撃力+1	126
	からくりだいみょう	3	4	2	0	—	1	召喚時：味方ユニット1体をこのユニットの前後に移動させる	151
	キャットバット	3	2	1	1	—	1	召喚時：このユニットの前後にキャットバットを出す	125
	クイーンスライム	3	3	3	1	スライム	1	このユニットを除くスライム系の味方ユニット全てを+1／+1	124
	くさった死体	3	3	3	0	ゾンビ	ベ	召喚時：敵リーダーの武器を破壊する	141
	グリゴンダンス	3	3	2	0	—	1	テンションリンク：全てのユニットに1ダメージ	151
	ゴーレム	3	3	3	0	—	1	におうだち	151
	コサックシープ	3	4	3	1	—	1	召喚時：味方ユニット1体を手札に戻す	125
	サブナック	3	4	4	1	—	3	召喚時：指定の敵マスに2／1のスライムベスを出す	133
	さまようたましい	3	1	4	0	—	1	攻撃時：このターン中、攻撃力+3	152
	シーゴーレム	3	2	4	2	—	5	召喚時：味方ヒーローがいる場合HP+2とにおうだちを得る	116
	見習軍王ゾルデ・影[ト]（※5）	3	2	2	2	ゾンビ	4	このユニットを除くゾンビ系の味方ユニットの攻撃力+1	165
	ジャガーメイジ	3	3	3	1	—	1	召喚時：敵ユニット3体以上いる場合、全ての敵ユニットに1ダメージ	125
	シャドウベビー	3	3	2	0	—	5	ステルス、貫通	161
	じんめんガエル	3	0	1	1	—	1	後列にいる場合攻撃力+5	126
	スウィートバッグ	3	3	3	1	—	2	テンションリンク：前にいる味方ユニットに貫通、ねらい撃ち、2回攻撃のいずれか1つを付与する	130
	スライムタワー	3	3	3	1	スライム	1	召喚時：カードを1枚捨てた後、カードを1枚引く	124
	スライムナイト	3	2	2	1	スライム	ベ	死亡時：1／1のスライムをこのマスに出す	119
	ダッシュラン	3	3	3	0	ドラゴン	1	召喚時：前列にいるユニット1体を後列に移動させる	150
	タップペンギー	3	3	4	1	—	5	—	138
	つららスライム	3	2	3	1	スライム	1	召喚時：1マス前にいるユニットの攻撃力−2	124
	ツンドラキー	3	3	3	1	—	ベ	味方リーダーのHPが20以上の間、攻撃力+2とねらい撃ちを得る	119
	デザートランチャー	3	3	3	1	—	3	召喚時：地形マスに召喚された場合、速攻を得る	133
	どくろ大臣	3	3	2	1	ゾンビ	4	死亡時：コスト1以下のランダムなゾンビ系の味方ユニット1体をこのマスに復活させる	136
	ドッグスナイパー	3	2	4	1	—	5	ねらい撃ち。戦闘以外のダメージで敵ユニットが死亡する度、攻撃力+1	138
	トドマン	3	2	2	1	—	1	このユニットに自分が特技を使う度、攻撃力+1	126
	ドラキーマ	3	2	1	1	—	1	召喚時：ユニット1体を次のターン終了時まで、攻撃不能にする	125
	ドラゴン	3	5	4	3	ドラゴン	1	死亡時：相手の手札に王女の愛を加える	055
	ドラゴンキッズ	3	3	2	1	ドラゴン	1	召喚時：正面にいる全ての敵ユニットに1ダメージ	124
	ドラムゴート	3	3	3	2	—	2	テンションカードを1ターンに2回まで使える	100
	トロザラー	3	3	3	1	—	3	召喚時：指定のマスの地形を破壊する	133
	どろにんぎょう	3	3	1	1	—	1	召喚時：次の相手のターン、相手のMPが1減る	125
	ナイトウォーカー	3	2	3	1	—	2	自分のターン終了時、相手の手札が3枚以下の場合、攻撃力+1とステルスを得る	130
	なげきムーン	3	3	3	1	—	ベ	召喚時：味方リーダーのHPが15以下の場合、+2／+2と貫通を得る	119
	ネルゲルの配下[ト]（※6）	3	3	3	1	—	2	におうだち	163
	バードファイター	3	4	3	0	—	ベ	—	141
	ばくだん岩	3	3	3	2	—	1	死亡時：前列にいる全てのユニットに2ダメージ	094
	はぐれメタル	3	2	2	1	スライム	1	速攻、メタルボディ	124
	パペットマン	3	5	4	0	—	4	召喚時：最大MPが1減る	158
	ヒッポキング	3	2	4	0	—	3	貫通、敵リーダーのテンションが上がる度、攻撃力+2	157
	フェアリードラゴン	3	2	3	0	ドラゴン	1	死亡時：味方リーダーのテンション+1	150
	ふくふくろ	3	3	1	0	—	2	召喚時：両プレイヤーはカードを2枚引く	155
	ふくまねき	3	3	1	0	—	1	死亡時：カードを1枚引く	151
	ブラッドレディ	3	3	3	1	—	4	召喚時：ユニット1体に1ダメージ、自分の最大MPが相手の最大MP以下なら代わりに3ダメージ	136
	ホークマン	3	4	2	0	—	1	ねらい撃ち	150
	ボーンナイト	3	3	3	0	ゾンビ	1	貫通	151
	ほねコウモリ	3	4	6	1	ゾンビ	5	召喚時：このユニットに3ダメージを与える	138
	ボル&ブル	3	3	2	0	—	2	2回攻撃	155
	マーマンダイン	3	3	2	1	—	4	パワフルバッジ：ドラゴン系のユニットカードを使う度、敵リーダーに1ダメージ	136
	マドハンド	3	1	1	0	ゾンビ	1	召喚時：このユニットの上下にマドハンドを出す	151
	マボレーナ	3	2	3	0	—	1	召喚時：味方ユニット1体を+1／+1	150
	ミイラおとこ[ト]（※7）	3	3	3	1	ゾンビ	1	—	163
	ミケまどう	3	4	2	0	—	1	召喚時：後列にいるユニット1体に1ダメージ	150
	ミミック	3	4	4	0	—	1	死亡時：相手はカードを1枚引く	151
	メガザルロック	3	1	4	1	—	1	死亡時：コスト2以下のランダムな味方ユニット1体をこのマスに復活させる	125
	メタルハンター	3	3	3	1	—	1	召喚時：メタルボディもしくはハードメタルボディを持つユニット1体を死亡させる	125

※4「ガボ」の効果で呼び出されるカード。 ※5「見習軍王ゾルデ」の効果で呼び出されるカード。 ※6「ネルゲル」の効果で呼び出されるカード。
※7「おうごんのつの」「リビングデッド」「悪魔丸」「死者の魂」「死者の目覚め」の効果で呼び出されるカード。

共通のカード一覧のつづき

カテゴリ	カード名	コスト	攻撃力	HP／使用回数	★	系統	バック	効果	ページ
ユニット	もりもりスライム	3	2	2	2	スライム	4	召喚時：1／1のスライムを1体出す。自分の最大MPが相手の最大MP以下なら代わりにスライムを2体出す	111
	妖魔軍王ブギー	3	3	2	3	—	4	召喚時：敵の冒険者1体をこのユニットが場にいる間、+2／+2して味方にする	078
	ライノソルジャー	3	4	2	1	—	5	スキルブースト：HP+1	138
	あらくれチャッピー	4	3	2	0	—	1	召喚時：ユニット1体に2ダメージ	152
	アルミラージ	4	3	3	0	—	2	速攻	155
	うみほうず	4	3	3	1	—	2	ステルス、スキルブースト：攻撃力+1	130
	エステラ	4	2	5	3	冒険者	4	対戦中に死亡したドラゴン系の味方ユニットの数だけ攻撃力が上がる。自分のターン開始時、攻撃力が6以上なら竜化の術を使用する	075
	オークキング	4	4	4	1	—	1	普通、召喚時：HPを2回復	126
	オルゴ・デミーラ	4	4	4	3	ドラゴン	4	死亡時：オルゴ・デミーラは第2形態に変身して自分の手札に加わる	076
	オルゴ・デミーラ：第2形態[トドメ]	4	4	5	3	—	4	2回攻撃、死亡時：オルゴ・デミーラは第3形態に変身して自分の手札に加わる	076
	オルゴ・デミーラ：第3形態[トドメ]	4	6	3	3	ゾンビ	4	召喚時：このユニットを除く全てのユニットに2ダメージ、死亡時：オルゴ・デミーラは第4形態に変身して自分の手札に加わる	077
	オルゴ・デミーラ：第4形態[トドメ]	4	3	9	3	ゾンビ	4	におうだち、攻撃対象の上下にいるユニットにもダメージを与える	077
	ガーゴイル	4	4	3	0	—	2	ねらい撃ち、おうえん	155
	カーディナルナイト	4	4	4	2	—	4	召喚時：敵リーダーが持つパワフルバッジの効果をランダムで1つ消す	111
	かえんムカデ	4	2	2	2	—	3	召喚時：地形マスに召喚された場合、他の全てのユニットに2ダメージ	106
	カミュ	4	3	4	3	冒険者	1	召喚時：敵リーダーが装備中の武器を famous自分の手札に加える	051
	きとうし	4	4	4	0	—	1	特技ダメージ+1	152
	キラーパンサー	4	4	4	1	—	ペ	召喚時：敵ユニットが3体以上いる場合、連攻を得る	119
	キラービッケル	4	4	4	0	—	2	召喚時：このターン中、味方リーダーのテンション分ユニット1体の攻撃力を上げる	155
	キングスライム	4	3	4	2	スライム	1	テンションリンク：1／1のスライムを出す	094
	グール	4	1	7	0	ゾンビ	1	ダメージを与えたユニットを毒にする	152
	くんたいガニ	4	3	3	1	—	ペ	自分のターン開始時、このユニットの前後にくんたいガニを出す	120
	ゴールデンスライム	4	2	3	3	スライム	1	メタルボディ、自分のターン開始時、このユニットを除く全てのユニットを死亡させる。この効果は1度しか発動しない	058
	コドラ	4	4	4	2	ドラゴン	4	召喚時：自分の最大MPが相手の最大MP以下なら自分の手札のドラゴン系カードを1枚選ぶ、そのカードのコスト−2	111
	コングヘッド	4	4	3	1	—	1	前後にいる味方ユニットの攻撃力+2	126
	サイレス	4	4	3	0	—	1	召喚時：ユニット1体を封印する	152
	シールドオーガ	4	4	4	1	—	ペ	召喚時：味方リーダーのHPが15以下の場合、+2／+2ににおうだちを得る	120
	シルバーデビル	4	3	3	1	—	1	ねらい撃ち、2回攻撃	127
	シルビア	4	3	4	3	冒険者	2	召喚時：お互いのリーダーのテンション+3	064
	すしおうまる	4	3	5	0	—	3	敵リーダーのテンションが上がる度、敵リーダーに3ダメージ	157
	デザートコースト	4	3	3	1	—	5	召喚時：このターン中、攻撃力1以下の敵ユニット1体を味方にして連攻を付与する	138
	デスマエストロ	4	4	4	2	—	3	召喚時：このターン中、攻撃力1以下の敵ユニット1体を味方にして連攻を付与する	106
	バイキングソウル	4	2	6	1	ゾンビ	ペ	正面にいるユニットと戦闘する場合、このターン中、攻撃力+3	120
	ハッスルじじい	4	3	4	2	—	4	パワフルバッジ：冒険者の味方ユニットを+1／+1	111
	パリクナジャ	4	3	5	1	—	1	このユニットの攻撃で敵ユニットを倒す度、味方リーダーのテンション+1	127
	バル&ベル	4	2	6	2	—	2	自分のターン開始時、ボル&ブルが自分の場にいる場合、合体してバルボルブルになる	101
	ヒューザ	4	3	5	3	冒険者	1	自分のターン終了時、他の味方ユニットが1体もいない場合、ランダムな敵1体に自身の攻撃力と同じダメージを与える	050
	ぶっちスキーニャ	4	3	5	1	—	4	普通、召喚時：自分の場にある地形の数分攻撃力+1	136
	プリーストナイト	4	3	5	1	—	ペ	召喚時：ダメージを受けているランダムな味方1体のHPを3回復	119
	ブルベリーノ	4	4	3	1	—	1	召喚時：カードを1枚引く	126
	ベビーゴイル	4	4	4	0	—	4	召喚時：お互いのデッキにランダムな2コストの特技カードを3枚加える	159
	まほうじじい	4	4	4	2	—	5	味方ヒーローのヒーロースキルはコストが1下がる	111
	メダロード	4	4	4	2	—	2	相手が特技を使う度、その効果が発動する前に味方リーダーのHPを3回復	100
	メタルライダー	4	3	2	1	スライム	1	死亡時：メタルボディ　1／2メタルスライムをこのマスに出す	126
	メッサーラ	4	3	4	1	—	1	召喚時：縦1列にいる全ての敵ユニットに1ダメージ	126
	亡者のひとだま	4	4	4	0	—	1	このユニットは効果の対象にならない	152
	リビングスチュー	4	3	5	0	—	ペ	におうだち	141
	りゅうき兵	4	4	5	0	ドラゴン	ペ	—	141
	ワイトキング	4	2	5	2	ゾンビ	1	後列にいる場合、前列にいるゾンビ系の味方ユニット全てを+1／+1	094
	岩窟の精霊	4	4	4	1	—	3	召喚時：地形マスに召喚された場合、カードを1枚引く	133
	アックスドラゴン	5	5	3	1	ドラゴン	ペ	召喚時：ユニット1体に1ダメージを与えた後、「受けるダメージ2倍」を付与する	120
	あんこくまどう	5	3	6	2	—	5	におうだち、召喚時：敵リーダーが持つパワフルバッジの効果をランダムで2つ消す、その場合+1／+1を得る	117
	アンルシア	5	5	4	3	冒険者	1	召喚時：攻撃力5以上の敵ユニット1体を攻撃力0にする	050
	うごくせきぞう	5	6	7	1	—	1	正面に敵ユニットが1体もいない場合、攻撃できない	127
	エリミネーター	5	5	3	1	—	1	前列にいる場合、他の味方ユニットが死亡する度、カードを1枚引く	127
	かげのきし	5	5	5	0	ゾンビ	1	ステルス	153
	ギガンテス	5	3	6	2	—	1	攻撃時：このターン中、攻撃力+3	095
	くものえだ	5	5	5	1	—	2	召喚時：次のターン、相手プレイヤーはテンションスキルを使用できない	131
	けがれの酒	5	4	4	1	—	1	におうだち、死亡時：全てのユニットを毒にする	128
	ゴールドオーク	5	4	3	1	—	1	召喚時：味方リーダーのテンションの2倍分味方リーダーのHPを回復	127

カテゴリ	カード名	コスト	攻撃力	HP／使用回数	★	系統	パック	効果	ページ
ユニット	さまようよろい	5	4	3	1	—	1	召喚時：前列に召喚した場合、ホイミスライムを後ろに出す	127
	シードック[トク](※1)	5	2	2	0	—	2	—	164
	しにがみのきし	5	5	5	0	—	1	召喚時：前列にいるユニット1体を後列に移動させる	152
	ストーンマン	5	6	4	0	—	ベ	にわかたち	142
	スライムダーク	5	5	5	0	スライム	4	—	159
	デスターキー	5	5	6	0	—	5	—	161
	デスタムーア	5	4	4	3	—	3	敵リーダーを無気力状態にする	070
	デスニャーゴ	5	4	4	1	—	5	死亡時：1／1のプリズニャンを1体出す。スキルブースト：+1体	138
	デスプリースト	5	4	3	2	ゾンビ	3	召喚時：地形マスに召喚された場合、コスト3以下のランダムな味方ユニット1体を復活させる	106
	デボラ	5	5	5	3	冒険者	2	スキルリンク：自分の手札は全てレアリティが1つ上の別のカードに変わる	063
	トロル	5	7	8	0	—	1	受けるダメージ2倍	153
	ネルゲルの配下[トク](※2)	5	5	5	1	—	2	にわかたち	164
	バアルゼブブ	5	5	3	0	—	ベ	召喚時：敵リーダーに3ダメージ	142
	バトルレックス	5	4	6	1	ドラゴン	1	攻撃時：このターン中、味方リーダーの武器の攻撃力+2	127
	ビアンカ	5	5	5	3	冒険者	2	スキルリンク：敵リーダーに3ダメージ	062
	ひくいどり	5	6	4	0	—	1	貫通	152
	フローラ	5	5	5	3	冒険者	2	スキルリンク：ルドマンからの贈り物を自分の手札に加える	063
	ヘルシーサー	5	4	5	0	—	4	召喚時：地形マスにいる全ての味方ユニットを+1／+1	159
	ホーンビートル	5	5	5	0	—	5	ちからい撃ち	161
	マミー	5	4	5	1	ゾンビ	1	召喚時：敵1体を次のターン終了時まで、攻撃不能にする	127
	ミルドラース	5	4	6	3	—	5	自分のターン開始時、自分のデッキからコスト5以下のランダムなユニット1体を場に出す	083
	メタルキング	5	3	3	2	スライム	1	進撃、メタルボディ、テンションリンク：自分の手札に戻る	095
	ラヴィエル	5	5	5	3	冒険者	1	死亡時：対戦中に死亡したラヴィエル以外の味方の冒険者を1枚手札に加える	049
	レッドアーチャー	5	3	6	1	—	ベ	召喚時：味方リーダーのHPが20以上の場合、このユニットは攻撃力+2とちからい撃ちを得る	120
	エスターク	6	8	6	3	—	1	このユニットのHPが減っていない場合、攻撃できない。その代わりに自分のターン終了時、このユニットを除く全てのリーダーとユニットに1ダメージ	055
	エビルホーク	6	6	4	1	—	1	ちからい撃ち、召喚時：カードを1枚引く	128
	ガボ	6	4	3	3	冒険者	1	召喚時：進撃　3／1のオオカミを出す	049
	ガメゴン	6	3	7	0	ドラゴン	1	にわかたち	153
	キラーアーマー	6	6	7	0	—	ベ	—	142
	キングミミック	6	8	7	2	—	2	死亡時：相手はランダムなレジェンドレアカードを手札に1枚加える	101
	屍騎軍王ゾルデ	6	3	6	3	ゾンビ	4	自分のターン終了時、このユニットの前後に2／2の屍騎軍王ゾルデ・影を出す	078
	しごくのつかい	6	3	3	2	—	1	自分のターン終了時、ランダムな敵1体に3ダメージ	095
	デンデン竜	6	4	6	2	ドラゴン	2	にわかたち、おうえん	101
	ドラゴンガイア	6	6	6	3	ドラゴン	1	召喚時：次の相手ターン終了時まで、全ての味方は相手の特技ダメージを受けない	057
	ハーゴン	6	6	4	3	—	1	召喚時：冒険者ユニット1体を1／1の犬に変える	053
	バーサーカー	6	2	5	1	—	1	前列の中央にいる場合、攻撃力+7	128
	覇海軍王ジャコラ	6	5	6	3	ドラゴン	5	にわかたち、召喚時：このターン中、全てのユニットは受ける戦闘ダメージが2倍になる	083
	バロンナイト	6	5	6	1	—	1	同じ縦1列にいる他のユニットを+1／+1	128
	ファンキーバード	6	4	6	2	—	3	おうえん：味方リーダーのテンションカードはコストが0になる	107
	ブラックチャック	6	6	3	1	—	1	味方リーダーのテンション分必要なコストが下がる	128
	ブラッドハンド	6	2	2	0	ゾンビ	ベ	召喚時：このユニットの上下にブラッドハンドを出す	142
	ヘルゴースト	6	6	4	1	ゾンビ	1	後列から攻撃する場合、敵ユニットから反撃を受けない	128
	ホロゴースト	6	5	7	0	—	1	ステルス	153
	まかいじゅ	6	3	7	0	—	3	自分のターン終了時、このユニットのHPを2回復	157
	マザーウッド	6	5	5	1	—	4	テンションリンク：前後にいる味方ユニットに進撃を付与する	136
	マルティナ	6	5	4	3	冒険者	1	召喚時：合計7ダメージを縦1列のランダムなマスに割り振る	051
	メガボーグ	6	6	6	1	—	5	召喚時：全ての味方ユニットを行動済みにする。攻撃可能な味方ユニットの数分、このユニットのコスト-1	138
	やまたのおろち	6	4	4	3	ドラゴン	1	召喚時：味方ユニット1体を死亡させる、そのユニットのコスト分攻撃力とHPが上がる	056
	ゆうれいせんちょう	6	5	6	1	ゾンビ	2	死亡時：味方リーダーのテンションを全て消費する。消費した数と同じだけ2／2のシードックを出す	131
	ランプのまじん	6	6	6	2	—	1	召喚時：全ての敵ユニットの位置を前後入れ替える	095
	アンクルホーン	7	2	7	2	—	1	テンションリンク：攻撃力が2倍になる	096
	おにこんぼう	7	7	7	0	ドラゴン	ベ	—	142
	ジャックポッター	7	5	7	5	0	4	召喚時：両プレイヤーはカードを1枚引く。スキルブースト：+1枚	159
	ジャミラス	7	7	4	3	—	3	召喚時：指定のマスの地形をしあわせの国（攻撃ができなくなるマス）に変える、この効果で地形の上書きはできない	071
	ダゴン	7	3	8	0	—	3	2回攻撃	157
	テラノライナー	7	5	2	0	ドラゴン	ベ	進撃	142
	ドラゴンゾンビ	7	6	6	2	ドラゴン	1	死亡時：正面にいる全ての敵ユニットに3ダメージ	096
	ドラゴンロード	7	6	6	2	ドラゴン	5	このユニットを除く、ドラゴン系の味方ユニット全てを+1／+1、自分の手札にあるドラゴン系のユニットカードのコスト-1	117
	トロルキング	7	8	10	2	—	1	全てのユニットは受けるダメージが2倍になる	096
	バベルボブル[トク](※3)	7	7	10	2	—	2	進撃、2回攻撃	164
	バルザック	7	7	7	3	—	1	貫通、このユニットの攻撃で敵ユニットを倒す度、+2／+2	056

※1：「ゆうれいせんちょう」の効果で呼び出されるカード。　※2：「ネルゲル」の効果で呼び出されるカード。　※3：「ボルブル」「バルるベル」の効果で呼び出されるカード。

共通のカード一覧のつづき

カテゴリ	カード名	コスト	攻撃力	HP／使用回数	★	系統	パック	効果	ページ
ユニット	ブラックドラゴン	7	6	6	2	ドラゴン	4	召喚時：ランダムな敵ユニット1体に1ダメージ。このカードを除く自分の場と手札にいるドラゴン系の数の3倍分与えるダメージが増える	112
	ブラックルーン	7	7	6	0	—	1	特技ダメージ+2	153
	やつさきアニマル	7	4	4	2	—	3	対戦中に自分が使った特技カードの枚数分コスト−1	107
	りゅうおう	7	4	4	3	—	1	死亡時：正体をあらわす	052
	オーガキング	8	7	8	0	—	5	におうたち	161
	グレイトドラゴン	8	6	6	2	ドラゴン	1	召喚時：このユニットを除く自分の場と手札にいるドラゴン系の数だけ+1／+1	096
	じごくのヌエ	8	8	6	1	—	3	ねらい撃ち。召喚時：敵ユニット1体に自分の場にある地形の数の3倍分ダメージを与える	133
	ネルゲル	8	4	6	3	—	2	2回攻撃。自分のターン終了時、このユニットが後列中央にいるなら、ネルゲルの配下を1体出す	064
	バラモス	8	6	7	3	—	1	特技ダメージ+3。死亡時：次に召喚するユニットのコスト−4	054
	エステラ:竜化の術[トク(※1)]	9	2	8	3	ドラゴン	4	超貫通。速攻。におうたち。対戦中に死亡したドラゴン系の味方ユニットの数だけ攻撃力が上がる	075
	グラコス	9	4	4	3	—	1	召喚時：仲間を3体出す	057
	シドー	9	5	5	3	—	1	召喚時：このユニットを除く全てのユニットに4ダメージ	053
	ゾーマ	9	10	10	3	—	1	召喚時：闇の衣を得る。相手デッキの1番上に光の玉が置かれる	054
	バラモスゾンビ	9	0	9	2	ゾンビ	1	対戦中に死亡したゾンビ系の味方ユニットの数だけ攻撃力が上がる	097
	竜王[トク(※2)]	9	7	7	3	ドラゴン	1	超貫通	052
	レジェンドウルフ	9	9	9	0	ドラゴン	4	—	159
	キングリザード	10	7	7	2	ドラゴン	1	このカードを除く自分の場と手札にいるドラゴン系の数だけコストが下がる	097
	メガトンケイル	12	8	8	2	—	2	スキルブースト：コスト−2	101
	ダークドレアム	20	12	12	3	—	3	対戦中に死亡した味方ユニットの数分コスト−1。召喚時：他の全てのユニットと地形を破壊する。自分の手札にあるユニットカードを全て捨てる	070
特技	うまのふん[トク(※3)]	1	—	—	0	—	4	なにもおこらない	184
	エッチなキス[トク(※4)]	1	—	—	2	—	4	ランダムな敵3体を次のターン終了時まで、攻撃不能にする	184
	王女の愛[トク(※5)]	1	—	—	2	—	1	味方リーダーのテンション+3	175
	ルドマンからの贈り物[トク(※6)]	1	—	—	1	—	2	ユニット1体にHP+2と「特技ダメージを受けない」を付与する。カードを1枚引く	178
	イエローオーブ[トク(※7)]	2	—	—	2	—	3	オーブ以外の味方1マスの地形をオーブに変える。カードを1枚引く。このカードはコピーすることができない	180
	グリーンオーブ[トク(※7)]	2	—	—	2	—	3	オーブ以外の味方1マスの地形をオーブに変える。カードを1枚引く。このカードはコピーすることができない	181
	シルバーオーブ[トク(※7)]	2	—	—	2	—	3	オーブ以外の味方1マスの地形をオーブに変える。カードを1枚引く。このカードはコピーすることができない	180
	パープルオーブ[トク(※7)]	2	—	—	2	—	3	オーブ以外の味方1マスの地形をオーブに変える。カードを1枚引く。このカードはコピーすることができない	180
	ブルーオーブ[トク(※7)]	2	—	—	2	—	3	オーブ以外の味方1マスの地形をオーブに変える。カードを1枚引く。このカードはコピーすることができない	181
	レッドオーブ[トク(※7)]	2	—	—	2	—	3	オーブ以外の味方1マスの地形をオーブに変える。カードを1枚引く。このカードはコピーすることができない	180
	光の玉[トク(※8)]	4	—	—	2	—	1	闇の衣を持つ全ての敵を封印する	175
ヒーロー	ロトの血を引く者	1	—	—	3	—	5	ロトの血を引く者のヒーロースキルが使えるようになる。このカードは最初の手札に必ず来る	084
	たたかう[トク]	1	—	—	3	—	5	敵ユニット1体に1ダメージを与える	084
	王女救出[トク]	2	—	—	3	—	5	敵ユニット1体に2ダメージを与える。レベル3にレベルアップした時、王女の愛を手札に加える	085
	竜王一閃[トク]	1	—	—	3	—	5	必殺技。敵ユニット1体に7ダメージを与える	085
	勇者ソロ	1	—	—	3	—	5	勇者ソロのヒーロースキルが使えるようになる。このカードは最初の手札に必ず来る	086
	なかまとの出会い[トク]	1	—	—	3	—	5	自分のデッキから冒険者カードを手札に1枚加える	086
	天空への挑戦[トク]	2	—	—	3	—	5	自分のデッキから特技カードまたは武器カードを1枚引く	087
	導かれし者たち[トク]	7	—	—	3	—	5	自分の手札にある全ての冒険者カードのコストを0にする	087
	勇者エイト	1	—	—	3	—	5	勇者エイトのヒーロースキルが使えるようになる。このカードは最初の手札に必ず来る	088
	小さな戦神[トク]	0	—	—	3	—	5	味方リーダーがテンションスキルを使う度、カードを1枚引く。この効果は条件を満たすと自動的に発動する	088
	挑戦！バトルロード[トク]	0	—	—	3	—	5	スキルブーストを持つカードを使用した後テンション+1。この効果は条件を満たすと自動的に発動する	089
	姫君との結婚[トク]	11	—	—	3	—	5	この対戦の間、自分のターンの開始時テンション+3、さらにカードを1枚引く。スキルブースト：コスト−1	089

※1:「エステラ」の効果で呼び出されるカード。 ※2:「りゅうおう」の効果で呼び出されるカード。 ※3:「ヤヒャドライ」の効果で呼び出されるカード。
※4:「エッチな　ほんが　よみたい」の効果で呼び出されるカード。 ※5:「ドラゴン」「王女救出」の効果で呼び出されるカード。 ※6:「フローラ」の効果で呼び出されるカード。
※7:「ラーミア」の効果で呼び出されるカード。オーブのマスにはイエローオーブ、グリーンオーブ、シルバーオーブ、パープルオーブ、ブルーオーブ、レッドオーブの6種類があり、それぞれのマス単体では効果はないが、全種類揃えると勝利となる。
※8:「ゾーマ」の効果で呼び出されるカード。

逆引き

速攻関連（場に出るとすぐに攻撃できる）

職業	コスト	★	カード名	カテゴリ	系統
戦士	5	1	しにがみきぞく	ユニット	ゾンビ
	8	3	黒騎士レオコーン	ユニット	ゾンビ
魔法使い	3	1	セクシービーム	特技	—
武闘家	2	2	ブラスマウス	ユニット	—
	3	1	さそりばち	ユニット	—
	5	2	アカリリス	ユニット	—
	8	3	キングレオ	ユニット	—
僧侶	4	1	ふしぎなタンバリン	特技	—
商人	3	1	あらくれ[卜]	ユニット	—
	6	2	あらくれ呼び	特技	—
占い師	1	0	あばれうしどり	ユニット	—
	1	0	バブリン[卜]	ユニット	—
	2	0	バルーンコール	特技	—
	3	0	皇帝のタロット	特技	—
	3	1	ボムボムボム	ユニット	—
魔剣士	3	1	モグラの子分[卜]	ユニット	—
	7	2	ドン・モグーラ	ユニット	—
共通	1	0	ファーラット	ユニット	—
	2	0	いっかくうさぎ	ユニット	—
	2	0	モコモコじゅう	ユニット	—
	3	1	オオカミ[卜]	ユニット	—
	3	1	デザートランナー	ユニット	—
	3	1	はぐれメタル	ユニット	スライム
	4	0	アルミラージ	ユニット	—
	4	1	キラーパンサー	ユニット	—
	4	2	デスマエストロ	ユニット	—
	5	2	メタルキング	ユニット	スライム
	6	3	ガボ	ユニット	冒険者
	6	1	マザーウッド	ユニット	—
	7	0	テラノライナー	ユニット	ドラゴン
	7	2	バベルボブル[卜]	ユニット	—
	9	3	エステラ:竜化の術[卜]	ユニット	ドラゴン

におうだち関連（前列に出すと、相手の攻撃で選べる対象を制限できる）

職業	コスト	★	カード名	カテゴリ	系統
戦士	2	0	大ほうぎょ	特技	—
	4	3	グレイグ	ユニット	冒険者
	5	2	ヘルオーディン	ユニット	ゾンビ
	8	3	デュラン	ユニット	—
武闘家	1	1	とうのへいたい	ユニット	—
僧侶	3	2	グレンデル	ユニット	—
	4	1	エビルチクリン	ユニット	—
	6	2	キラーデーモン	ユニット	—
	7	1	ドラゴンバタージ	ユニット	ドラゴン
商人	1	0	成長の果実	特技	—
	1	1	はさみくわがた[卜]	ユニット	—
	4	0	覚醒の巻物	特技	—
	5	0	エンタシスマン	ユニット	—
	6	2	かぶとこぞう	ユニット	—
	8	2	レッドプレデター	ユニット	—
占い師	2	0	バルーンコール	特技	—
	2	1	ブロンターゲット[卜]	ユニット	—
	3	2	バルンバ	ユニット	ドラゴン
	3	0	ビッグフェイス[卜]	ユニット	—
	3	1	星のタロット	特技	—
	4	1	ワンダーフール	ユニット	—
	6	2	ダークテーブル	ユニット	—
魔剣士	4	2	ゴンズ	ユニット	—
	7	0	ライノスキング	ユニット	—
共通	0	0	せみもぐら	ユニット	—
	1	0	スライムつむり	ユニット	スライム
	2	0	オコボルト	ユニット	—
共通	2	0	サイおとこ	ユニット	—
	2	0	シールドこぞう	ユニット	—
	2	0	むつでエビ	ユニット	—
	3	1	ガチャコッコ	ユニット	—
	3	0	ゴーレム	ユニット	—
	3	2	シーゴーレム	ユニット	—
	3	1	ネルゲルの配下[卜]	ユニット	—
	4	3	オルゴ・デミーラ:第4形態[卜]	ユニット	ゾンビ
	4	1	シールドオーガ	ユニット	—
	4	1	デザートゴースト	ユニット	—
	4	0	リビングスタチュー	ユニット	—
	5	2	あんこくまどう	ユニット	—
	5	1	けがれの渦	ユニット	—
	5	0	ストーンマン	ユニット	—
	5	1	ネルゲルの配下[卜]	ユニット	—
	6	0	ガメゴン	ユニット	ドラゴン
	6	2	デンデン竜	ユニット	ドラゴン
	6	3	蒼海軍王ジャコラ	ユニット	ドラゴン
	8	0	オーガキング	ユニット	—
	9	3	エステラ:竜化の術[卜]	ユニット	ドラゴン

ステルス関連（攻撃するまで、相手から対象として選択されない）

職業	コスト	★	カード名	カテゴリ	系統
戦士	2	1	エビルスピリッツ	ユニット	ゾンビ
武闘家	3	3	ゲルダ	ユニット	冒険者
魔剣士	5	3	ゲマ	ユニット	ゾンビ
共通	1	0	ゴースト	ユニット	ゾンビ
	1	3	サンディ	ユニット	冒険者
	2	2	おおめだま	ユニット	—
	2	0	ドロヌーバ	ユニット	—
	3	0	あやしいかげ	ユニット	—
	3	0	シャドウベビー	ユニット	—
	3	1	ナイトウォーカー	ユニット	—
	4	1	うみぼうず	ユニット	—
	5	0	かげのきし	ユニット	ゾンビ
	6	0	ホロゴースト	ユニット	—

貫通関連（攻撃対象の後ろにいるユニットにもダメージを与える）

職業	コスト	★	カード名	カテゴリ	系統
戦士	2	0	突撃命令	特技	—
	5	1	オクトセントリー	ユニット	—
	5	1	しにがみきぞく	ユニット	ゾンビ
	5	2	ヘルオーディン	ユニット	ゾンビ
	6	2	ダークランサー	ユニット	スライム
	9	3	ライアン	ユニット	冒険者
	—	—	箱妻の加護	特技	—
商人	1	0	超ちからのたね	特技	—
	4	0	覚醒の巻物	特技	—
	7	0	タコメット	ユニット	—
占い師	1	0	あばれうしどり	ユニット	—
	3	0	皇帝のタロット	特技	—
	4	1	ワンダーフール	ユニット	—
共通	1	0	メラリザード	ユニット	ドラゴン
	2	0	オーク	ユニット	—
	3	0	シャドウベビー	ユニット	—
	3	1	スウィートバッグ	ユニット	—
	3	1	なげきムーン	ユニット	—
	3	0	ヒッポキング	ユニット	—
	3	0	ボーンナイト	ユニット	ゾンビ
	4	1	オークキング	ユニット	—
	4	1	ぶっちスキーニャ	ユニット	—
	5	0	ひくいどり	ユニット	—
	7	3	バルザック	ユニット	—

超貫通（攻撃対象の後ろにいるユニットとリーダーにもダメージを与える）

職業	コスト	★	カード名	カテゴリ	系統
共通	9	3	エステラ:竜化の術【トークン】	ユニット	ドラゴン
	9	3	竜王【トークン】	ユニット	ドラゴン

ねらい撃ち関連（攻撃の対象を自由に選択できる）

職業	コスト	★	カード名	カテゴリ	系統
魔法使い	4	1	アイスボンバー	ユニット	—
	6	3	バズズ	ユニット	—
僧侶	2	0	おおドラキー	ユニット	—
	2	0	ショートボウ	武器	—
	3	2	エロスの弓	武器	—
	7	2	ケイロンの弓	武器	—
共通	1	0	ドラキー	ユニット	—
	2	0	ピクシー	ユニット	—
	2	0	ヘルコンドル	ユニット	—
	3	1	スウィートバッグ	ユニット	—
	3	1	ツンドラキー	ユニット	—
	3	1	ドッグスナイパー	ユニット	—
	3	0	ホークマン	ユニット	—
	4	0	ガーゴイル	ユニット	—
	4	1	シルバーデビル	ユニット	—
	5	0	ホーンビートル	ユニット	—
	5	1	レッドアーチャー	ユニット	—
	6	1	エビルホーク	ユニット	—
	8	1	じごくのヌエ	ユニット	—

メタルボディ／ハードメタルボディ関連（特定数値のダメージを1にする）

職業	コスト	★	カード名	カテゴリ	系統
商人	1	0	メタルの巻物	特技	—
	2	2	メタルのそろばん	武器	—
	3	1	からくりエッグ	ユニット	—
	4	2	てっこうまじん	ユニット	—
	4	0	メタルブラザーズ	ユニット	スライム
	4	2	デュランダル	ユニット	—
	6	1	スペクタクルショー	特技	—
	7	3	ダイヤモンドスライム	ユニット	スライム
共通	2	1	メタルスライム	ユニット	スライム
	3	1	はぐれメタル	ユニット	スライム
	3	1	メタルハンター	ユニット	—
	4	3	ゴールデンスライム	ユニット	スライム
	4	1	メタルライダー	ユニット	スライム
	5	2	メタルキング	ユニット	スライム

テンションリンク関連（自分のリーダーのテンションが上がったときに効果が発動）

職業	コスト	★	カード名	カテゴリ	系統
戦士	2	0	メタッピー	ユニット	—
魔法使い	2	0	ひとつめピエロ	ユニット	—
	5	2	なげきの亡霊	ユニット	ゾンビ
武闘家	4	1	ベスキング	ユニット	スライム
僧侶	2	0	福音の杖	武器	—
	3	2	ゲントの杖【トークン】	武器	—
	6	2	カロン	ユニット	—
商人	4	0	ダンビラムーチョ	ユニット	—
	6	0	マッスルウータン	ユニット	—
占い師	2	0	スキッパー	ユニット	—
	3	2	レッサーデーモン	ユニット	—
	3	3	ロウ	ユニット	冒険者
魔剣士	2	0	ベビーサタン	ユニット	—
	7	2	ドン・モグーラ	ユニット	—
共通	1	0	いたずらもぐら	ユニット	—
	1	0	オニオーン	ユニット	—
	2	0	おおきづち	ユニット	—
	2	0	サボテンボール	ユニット	—
	2	0	よるのでいおう	ユニット	—
	3	0	グリゴンダンス	ユニット	—
	3	1	スウィートバッグ	ユニット	—

職業	コスト	★	カード名	カテゴリ	系統
共通	4	2	キングスライム	ユニット	スライム
	5	2	メタルキング	ユニット	スライム
	6	1	マザーウッド	ユニット	—
	7	2	アンクルホーン	ユニット	—

おうえん関連（自分のリーダーのテンション+1）

職業	コスト	★	カード名	カテゴリ	系統
戦士	1	0	神速の剣圧	特技	—
	2	1	ビッグシールド	特技	—
魔法使い	3	0	まものの呼び笛	特技	—
武闘家	2	2	とうこん討ち	特技	—
僧侶	1	0	いやしの風	特技	—
	3	2	エロスの弓	武器	—
商人	3	2	シーメーダ	ユニット	—
	3	0	宝の小箱	特技	—
占い師	2	0	インスピレーション	特技	—
	2	2	運命の導き	特技	—
	2	2	キラーグース	ユニット	—
魔剣士	4	2	コンズ	ユニット	—
	4	1	魔力の泉	特技	—
	6	3	魔女グレイツェル	ユニット	—
共通	2	1	ベビーバンサー	ユニット	—
	4	0	ガーゴイル	ユニット	—
	6	2	デンデン竜	ユニット	ドラゴン
	6	2	ファンキーバード	ユニット	—

スキルブースト関連（自分のリーダーがテンションスキルを使うたびにカードの効果が強化）

職業	コスト	★	カード名	カテゴリ	系統
戦士	3	0	アイアンクック	ユニット	—
	3	0	剣豪の闘志	特技	—
	6	2	ダークランサー	ユニット	スライム
魔法使い	1	1	スキルチャージ	特技	—
	3	1	疾風迅雷	特技	—
	3	0	まものの呼び笛	特技	—
	4	1	ウインドマージ	ユニット	ゾンビ
	4	2	魔力の奔流	特技	—
	5	0	スライム呼び	特技	—
	5	3	ベロニカ	ユニット	冒険者
	12	2	メラガイアー	特技	—
武闘家	2	0	マリンスライム	ユニット	スライム
	5	2	デュラハンナイト	ユニット	ゾンビ
	6	3	モリー	ユニット	冒険者
	10	2	一喝	特技	—
僧侶	2	1	リンリン	ユニット	—
	3	2	マッドオックス	ユニット	—
	4	2	ともしびこぞう	ユニット	—
	7	3	チャモロ	ユニット	冒険者
	7	1	ほうおう	ユニット	—
	9	2	アンドレアル	ユニット	ドラゴン
	9	1	せいれいのうた	特技	
	9	3	セーニャ	ユニット	冒険者
商人	4	0	覚醒の巻物	特技	—
	4	0	はがねのそろばん	武器	—
	5	1	もみじこぞう	ユニット	—
	7	2	たたかいのドラム	特技	—
占い師	2	0	つむじかぜ	特技	—
	3	2	レッサーデーモン	ユニット	—
魔剣士	2	0	死への誘い	特技	—
	3	1	モグラの子分【トークン】	ユニット	—
	4	0	デッドエンペラー	ユニット	ゾンビ
	5	2	ホークブリザード	ユニット	—
	6	3	魔女グレイツェル	ユニット	—
	7	1	終焉の波動	特技	—
	7	0	増幅する闇	特技	—
	7	2	ドン・モグーラ	ユニット	—
共通	0	3	挑戦!バトルロード【トークン】	ヒーロー	—

職業	コスト	★	カード名	カテゴリ	系統
共通	1	0	くみひもこぞう	ユニット	—
	3	1	ライノソルジャー	ユニット	—
	4	1	うみほうず	ユニット	—
	5	1	デスニャーゴ	ユニット	—
	7	0	ジャックポッター	ユニット	—
	11	3	姫君との結婚【ト】	ヒーロー	—
	12	2	メガトンケイル	ユニット	—

スキルリンク関連(自分のリーダーがテンションスキルを使ったときに効果が発動)

職業	コスト	★	カード名	カテゴリ	系統
僧侶	9	2	アンドレアル	ユニット	ドラゴン
共通	0	3	小さな相棒【ト】	ヒーロー	—
	5	3	デボラ	ユニット	冒険者
	5	3	ビアンカ	ユニット	冒険者
	5	3	フローラ	ユニット	冒険者

地形関連(場にあるマスに特殊な効果を持たせる)

職業	コスト	★	カード名	カテゴリ	系統
戦士	2	2	剣神の領域	特技	—
	2	1	ズッキーニャ	ユニット	—
	4	2	サタンメイル	ユニット	—
魔法使い	2	1	まじゅつし	ユニット	—
	3	2	ヒップアタック	特技	—
	3	2	ベビーマジシャン	ユニット	—
	3	1	暴走魔法陣	特技	—
	5	1	バルバロッサ	ユニット	—
	6	2	シャドーサタン	ユニット	—
武闘家	1	1	とうのへいたい	ユニット	—
	2	2	背水の陣	特技	—
	3	0	しのどれい	ユニット	ゾンビ
僧侶	2	1	テンツク	ユニット	—
	3	1	スピリットリンク	特技	—
商人	2	1	くものきょじん	ユニット	—
	2	1	たからのにおい	特技	—
	3	0	ペンガルクーン	ユニット	—
	4	2	ゴールドマン	ユニット	—
	6	2	かぶとこそう	ユニット	—
占い師	1	0	運命の分岐点	特技	—
	1	1	メイジドラキー	ユニット	—
	3	1	オーガ	ユニット	—
	4	2	デスマーキュリー	ユニット	—
	6	2	ダークテーブル	ユニット	—
魔剣士	1	0	邪悪な衝撃波	特技	—
	2	1	ダックカイト	ユニット	—
	4	0	どくうせんし	ユニット	—
共通	1	0	おおさそり	ユニット	—
	2	2	イエローオーブ【ト】	特技	—
	2	2	グリーンオーブ【ト】	特技	—
	2	2	シルバーオーブ【ト】	特技	—
	2	0	とらおとこ	ユニット	—
	2	2	パープルオーブ【ト】	特技	—
	2	2	ブルーオーブ【ト】	特技	—
	2	2	ミステリドール	ユニット	—
	2	3	ラーミア	ユニット	—
	2	2	レッドオーブ【ト】	特技	—
	3	1	デザートランナー	ユニット	—
	3	1	ドロザラー	ユニット	—
	4	2	かえんムカデ	ユニット	—
	4	1	ぶっちスキーニャ	ユニット	—
	4	1	岩窟の精霊	ユニット	—
	5	2	デスプリースト	ユニット	ゾンビ
	5	0	ヘルシーサー	ユニット	—
	7	3	ジャミラス	ユニット	—
	8	1	じごくのヌエ	ユニット	—
	20	3	ダークドレアム	ユニット	—

パワフルパッシブ関連(自分のリーダーが指定された効果を得る)

職業	コスト	★	カード名	カテゴリ	系統
戦士	3	1	ガスト	ユニット	—
	5	2	ヘルオーディン	ユニット	ゾンビ
	8	3	黒騎士レオコーン	ユニット	ゾンビ
魔法使い	3	1	てつのさそり	ユニット	—
	4	2	闇の司祭	ユニット	—
武闘家	4	1	キラーエイプ	ユニット	—
	6	2	ドンガラドン	ユニット	—
僧侶	3	1	ダックスビル	ユニット	—
	5	2	たつのこナイト	ユニット	ドラゴン
商人	3	1	からくりエッグ	ユニット	—
	4	2	デュランダル	ユニット	—
占い師	3	2	バルンバ	ユニット	ドラゴン
	4	1	ソルジャーブル	ユニット	—
	8	3	ドラゴンを　つよくしたい【ト】	—	ドラゴン
魔剣士	4	1	デビルウィザード	ユニット	—
	6	2	パラモスブロス	ユニット	—
	8	3	暗黒皇帝ガナサダイ	ユニット	ゾンビ
共通	1	1	シャーマン	ユニット	—
	2	1	はなカワセミ	ユニット	—
	2	1	まものつかい	ユニット	—
	3	1	マーマンダイン	ユニット	—
	4	2	カーディナルナイト	ユニット	—
	4	2	ハッスルじじい	ユニット	—
	5	2	あんこくまどう	ユニット	—

ヒーロースキル関連(ヒーロースキル使用時やヒーローが場にいるときに効果が発動)

職業	コスト	★	カード名	カテゴリ	系統
戦士	2	2	ブラッドソード	ユニット	—
	3	1	パプリカン	ユニット	—
	6	2	デビルアーマー	ユニット	—
魔法使い	2	2	メイジももんじゃ	ユニット	—
	3	1	ヒャドの極意	特技	—
	4	2	ラリホービートル	ユニット	—
	6	1	アークマージ	ユニット	—
武闘家	2	2	プラズママウス	ユニット	—
	4	2	ほのおのせんし	ユニット	—
	5	2	クイーンモーモン	ユニット	—
僧侶	2	0	おおドラキー	ユニット	—
	3	1	スーパーテンプク	ユニット	—
	4	0	ウイングタイガー	ユニット	—
商人	2	1	かれくさネズミ	ユニット	—
	4	2	トンプレロ	ユニット	—
占い師	4	2	サイコロン	ユニット	—
	4	0	なぞの神官	ユニット	—
魔剣士	3	2	とげこんぼう	ユニット	—
	3	2	メイデンドール	ユニット	—
共通	1	0	ピッキー	ユニット	—
	1	3	勇者エイト	ヒーロー	—
	1	3	勇者ソロ	ヒーロー	—
	1	3	ロトの血を引く者	ヒーロー	—
	2	2	ホワイトビート	ユニット	—
	3	2	シーゴーレム	ユニット	—
	4	2	まほうじじい	ユニット	—

ドラゴンクエスト ライバルズ
DRAGON QUEST
RIVALS